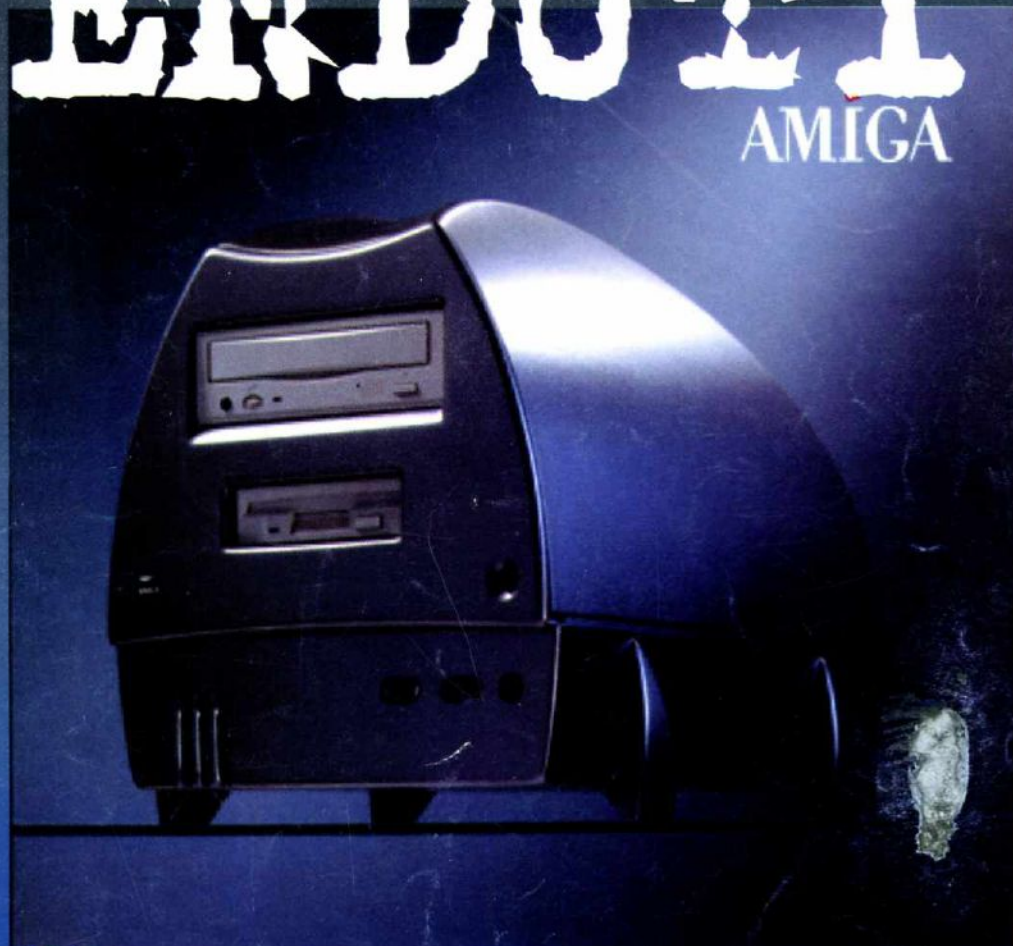
AMIGA 75

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

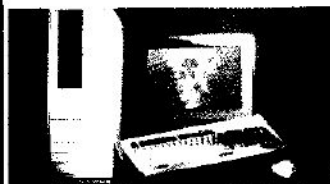
VENDUTI!

NEWS: Viscorp acquista Amiga Technologies
PRODUTTIVITÀ: Il punto della situazione, REAL 3D: Rotoscoping
SHAREWARE: Tante novità e AmiWin.
CD-ROM: Terra Sound Library, ClipArt Cornucopea, Top 100 Games
LIGHTWAVE: Tutti i segreti

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l. viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

Db-Line

PER ORDINI 0332/768000 DALLE 9:30 ALLA 23:00

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

Photogenics™ V. 2.0 CD-ROM Innovativo programma grafico a 24 bit. Disponibili: Upgrade da Versione precedente

AMIGA 4000

Tower con 68040 a 25 Mhz - Interfaccia SCSI su scheda madre - HD da 1 Gb e 6 Mb di RAM + Scala MM300.

AMIGA 1200

(68020 - 14 Mhz - 2 Mb CHIP RAM)
Versione con HD 170 Mb Lit. 1.190.000 Iva inclusa. Disponibili offerte e Kit.

MICROVITEC AUTOSCAN 1438

Multiscan da 14", 0.28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38kHz, ver. 45-90Hz. Approvato MRPII.

IOMEGA ZIP

Unità disco drive IOMEGA 100 Mb - tempo d'accesso 25ms - transfer rate fino a 1.2 Mb sec. - necessita controller SCSI.
Disponibile software Zip Tools per Squirell.

SIMULA

Permette di collegare all' A1200 e all' A600 un Hard Disk da 3.5" IDE per PC. Si collega facilmente alla porta IDE dell'Amiga.

TANDEM PCMCIA 1200

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A/600. Completo software di gestione in dotazione.

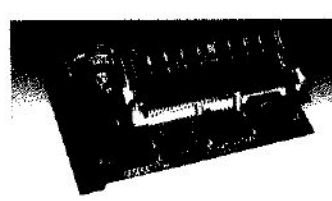
POWERS CD-ROM SCSI - 2

CD-ROM 2X / 4X SCSI per A1200 - A600 completo do controller SCSI Squirrel, case esterno, alimentatore 220V. Completissimo software di gestione CD in dotazione.

COMMUNICATOR III

Per collegare il CD 32 a tutti gli Amiga. Dotato di software di gestione, interfaccia midi e presa per tastiera A4000.

KIT HD 850 Mb 3,5" INTERNO PER A1200

L'unico HD da 3,5" installabile nel 1200. HD sottile, cavo adattatore 2,5"-3,5". HD già partizionato. Sw installato: MagicWB 2, DiskSalv 2, ReOrg 2. 33.

OMEGA

Velocissima scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8 Mb ZERO WAIT STATE con 2 socket per SIMM a 72 pin e clock. FPU opzionale.

VIPER 68030RC 28 Mhz/50 Mhz DKB

Acceleratore per A1200 con un socket per SIMM da 72 pin. Disponibile con CPU a 28 Mhz o 50 Mhz con MMU. FPU opzionale PGA (50 Mhz) o PLCC (28 Mhz).

BLIZZARD 1230 - IV - 50 Mhz

Scheda acceleratrice per Amiga con un socket per SIMM da 1, 2, 4, 8, 16, 32 Mb e batteria tampone. Monta un MC 68030 a 50 Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito onboard per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit.

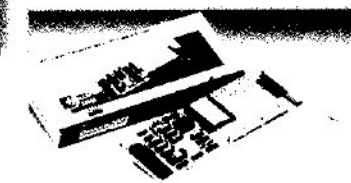
FALCON 040/060 PER A1200

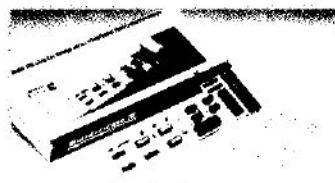
1.5 volte più veloce di un Amiga 4000/40. Accesso RAM 3.5 più veloce di Amiga 4000/40. 128 Mb di RAM max-fast SCSI-II/III Controller. Compatibile: PCMCIA - Upgradabile a 060.

ALFA POWER 508

Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP.

CD-ROM SCSI KIT

Composto da: CD-ROM case esterno, alimentatore, cavi.

AT-BUS 2008
OKTAGON 2008 SCSI

Controller SCSI-2/IDE. Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Compatibile con Amiga 4000.

MULTIFACE CARD 3

Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.

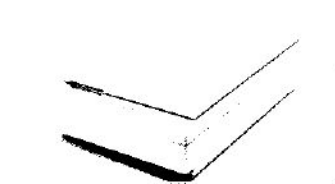
SX-32 DA CD32 A A1200

Trasforma il CD32 in A1200: porta per tastiera PC, HD controller, uscita video Amiga + VGA, seriali parallela porta floppy...

VIDI AMIGA 12/24 RT/24 RT PRO

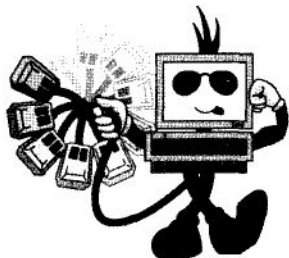
Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino a 1472 x 576 a 16 milioni di colori.

VIEWSTATION

Scanner piano SCSI a Lit. 1.050.000. Software per Amiga in dotazione. Utilizzabile anche da PC.

SCANNER GT-8500 (+sw e cavo)
SCANNER GT-9000 (+cavo)

Scanner a colori per Amiga formato A4, 24 bit colori fino a 1200 DPI. Disponibile Software Power Computing e ImageFX.

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.

editoriale

Venduti!

Il numero di Maggio di Enigma Amiga si appresta ad essere storico. Per la prima volta da anni la vostra rivista è tutta a colori. Il lettore attento avrà notato numerosi cambiamenti, meno pagine, trattazione degli argomenti diversificata in rubriche ed altro ancora. Ma oggi non ci vogliamo soffermare su questo aspetto.

La Amiga Technologies è stata ceduta ad una società americana chiamata Viscorp con sede a Chicago. La Escom fa fronte così al disastroso bilancio del primo trimestre del 1996 che prevede ben 130 miliardi di perdite. Sulla transazione tra Escom e Viscorp vi rimandiamo agli articoli presenti sulla rivista.
Vogliamo utilizzare questo spazio solo per commentare l'accaduto e per aggiungere altre informazioni dell'ultima ora.

C'è una strategia precisa da parte di Viscorp per la piattaforma Amiga denominata "Phoenix Strategy". Si tratta di un documento presentato alla comunità Amiga che afferma:

1 La Viscorp sta trattando con Escom seguendo ogni precauzione. Questo compito porterà a diversi e estenuanti mesi di trattative. Una cosa è certa senza un preciso accordo non può essere effettuata la vendita.

Rilasceremo una dichiarazione sull'andamento della trattativa di acquisto solo dopo che questa sarà conclusa. Fino a quel momento l'Amiga conserverà l'assetto attuale e tutte le informazioni dovranno essere dirette all'Amiga Technologies.

2 La Viscorp utilizzerà la tecnologia Amiga (Software e chip set) per la commercializzazione di un proprio prodotto denominato "ED". Un prodotto destinato a mettere a disposizione della TV interattiva le grandi capacità dell'Amiga.

3 Molti ingegneri e tecnici della Viscorp hanno lavorato per Commodore in passato ad hanno una grande esperienza in fatto di tecnologia Amiga.

In nostro intento è quello di vedere rinascere Amiga e la sua tecnologia. I nostri progetti a lungo-termine sullo sviluppo potranno far rinascere la tecnologia Amiga dalle ceneri (come la Fenice) è ridaranno il meritato successo a questa piattaforma.

Queste dichiarazione provengono da David Rosen vice presidente della Viscorp.
Cosa succedera nei prossimi mesi? Vigileremo per voi sulle reti...

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Enigma AMIGA RUN

BIT.MOVIE

CD-ROM

BE-BOP

CINEMA 4D PRO

http://www.skylink.it/ear/main.html

MAGGIO 75

LIGHTWAVE

REAL 3D

PROGRAMMAZIONE

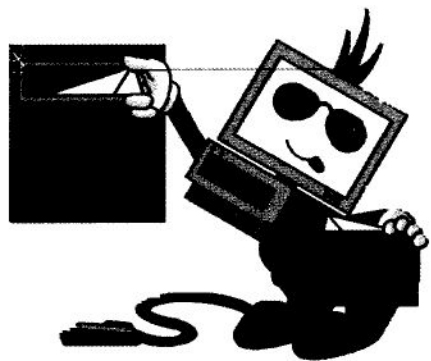
PRODUTTIVITÀ

SHAREWARE

Direttore:
Michele Iurillo (yuri@skylink.it)
Redattore:
Maurizio Bonomi
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora,
Giuseppe Ligorio,
Marco Milano,
Roberto Bisconcini,
William Molducci,
Paola Griselli

Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Freganara
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)
Distribuzione:
Messaggerie Periadici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Michele Iurillo
Stampa:
A.G.P. - S.S. 10est 1/3 - Solero (AL)
Disk Mastering:
Michele Iurillo (disk), Roberto Bisconcini (CD)
Realizzazione copertina:
Michele Iurillo,
Progetto Gratico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo,
Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milana
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

Chiuso in redazione il **12/04/1996**
Chiuso in impaginazione il **20/04/1996**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

La posta dei lettori

a cura di **Harry Haller, Michele Iurillo** e **Giuseppe Ligorio**

Posta elettronica: Question and Answer...

Egregio Direttore,

Le scrivo per complimentarmi per l'ottima qualità della rivista e per ringraziarLa per l'impegno profuso nell'esaltante iniziativa di allegare un cd-rom alla pubblicazione. In particolare vorrei complimentarmi con Vincenzo Morra che nel numero di marzo ha dato informazioni sull'ottima BBS di Paolo Carotenuto.
Paolo (il mio attuale Boss fidonet) è veramente una persona cortese e disponibile, quindi sono veramente lieto che abbia trovato spazio su una rivista come la Sua: complimenti per la scelta.
Infine vorrei concludere con un suggerimento: perché non crea una rubrica per domande di carattere tecnico (Hard/Soft) che i lettori vorranno sottoporLe?

Rinnovando i complimenti e Lei e a tutta la Redazione, invio cordiali saluti.
Korak!

Giuseppe Staffelli mc6339@mclink.it
Socio ord. Amiga Professional Users Club

La ringrazio per i complimenti a nome di tutta la redazione. In effetti una rubrica dedicata ai problemi di tutti i giorni hardware e software è già in cantiere. Sulle prime avevamo pensato di tradurre l'Amiga FAQ e prendere spunto da questa per approfondire diversi argomenti ma difficilmente ne faremo qualche cosa. Comunque ci stiamo lavorando.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Posta elettronica: l'installazione di NetBSD

Salve. Mi chiamo Luigi Pasciuto, Vi ho scritto qualche settimana fa circa dei problemi che ho avuto nell'installare il NetBSD 1.0 sul mio Amiga 4000/040 seguendo l'articolo relativo presentato sul numero 68 Ottobre 1995 della vostra rivista. In attesa di una Vostra risposta ai miei quesiti di allora mi sono iscritto ad una delle tante mailing-list relative al NetBSD e qui ho sottoposto all'attenzione degli altri utenti NetBSD i miei problemi di installazione.
Dopo poco tempo ho avuto le risposte che cercavo e se da un lato sono riuscito ad installare il NetBSD con successo, dall'altro ho constatato come l'autore dell'articolo "incriminato", di cui non ricordo il nome, ha "tradotto" male quello che in effetti era il documento originale di Installazione del NetBSD presente nel pack originale.
Infatti, coloro che hanno risposto alle mie domande sulla mailing-list, mi hanno fatto notare che quello che secondo me era un errore che pregiudicava l'installazione del NetBSD (come da indicazione fornita dal Vostro articolo) in realtà andava ignorato continuando l'installazione fino alla fine. Ed infatti, controllando di persona l'INSTALL originale presente nel pack del NetBSD ho riscontrato l'esattezza della cosa.
In dettaglio, la parte del Vostro articolo incriminata è quella relativa al messaggio di errore del tipo:

newfs: ioctl (WDINFO) ...
newfs: invalid ...

che viene mostrato durante l'installazione del NEtBSD quando il software tenta (riuscendoci !) di formattare e montare le partizioni root (/) e user (/usr). Nel vostro articolo si afferma testualmente che in presenza di questi messaggi di errore l'installazione non è stata fino a quel punto corretta e che quindi va rifatta dall'inizio ricontrollando le impostazioni delle partizioni con l'HDToolBox (dostype ...)

NIENTE DI PIÙ SBAGLIATO!

Bisogna continuare comunque nell'installazione fino alla fine. Il messaggio/i di errore vanno ignorati!

Vi invito, pertanto, a far presente anche agli altri lettori di Enigma Amiga quanto sopra.

Distinti saluti,

Luigi Pasciuto
(Luigi. Pasciuto@italtel.it)

Ringraziamo il lettore per la precisazione. La collaborazione dei lettori è la cosa più preziosa per la rivista.

Harry Haller (ear@skylink.it)

segue da pag. 6

Il tennis demenziale

Egregia Redazione di EAR,
Essendo privo della mia (ormai defunta) stampante, sono costretto a lasciare la presente in formato Ascii per permettervi un'agevole lettura (la mia calligrafia non mi consente altrimenti).

Vorrei innanzitutto complimentarvi con la Vostra rivista che ho, purtroppo, scoperto solo ultimamente, grazie ad un amico che mi ha segnalato la presenza del CD allegato (non mancherò di acquistarla mensilmente d'ora in poi). In realtà vi scrivo per chiedervi di pubblicare sul vostro CD la demo qui acclusa di un gioco di Tennis, realizzato dal gruppo Skywards Software di cui faccio parte, e che presto sarà pubblicato da una nota software house. Il gioco vanta caratteristiche demenziali mai viste nel campo dei videogiochi, che sono comunque decritte nel file Read. Me accluso all'archivio . Dms nel disco. Non mi dilungo ulteriormente per non sottrarre spazio ad altri lettori e vi rimando alla lettura del file di cui sopra. Ringraziandovi anticipatamente, sperando che la mia richiesta possa essere esaudita, vi saluto rinnovandovi i miei più sinceri auguri per la Vostra rivista. Lunga vita ad Amiga!

Marco Pacifico (NA)
Skywards Software

Effettivamente il gioco inviato è demenziale. Qui in redazione abbiamo avuto qualche problemino per vederlo girare ma alla fine qualche cosa si è visto. Buone le idee. I lettori potranno trovare il file sul CD-ROM.

Harry Haller (ear@skylink.it)

Domande...

Voglio innanzitutto esprimere i miei complimenti alla Superba Rivista unica nel suo genere e da quando avete inserito il CD-ROM, in regalo, avete raggiunto un livello tale che nessuna rivista nel settore può immaginare di eguagliare. *[segue storia del lettore con l'Amiga..., ha un Amiga 1200 con 7MB di RAM e 80 MB di HD]*
Vengo al dunque, chiedendovi anzi supplicandovi di rispondere ai miei molteplici quesiti di fondamentale importanza per continuare ad usare l'Amiga.
1) Si possono usare i drive interni ed esterni, lettori CD-ROM, HD, simm di memoria, ecc. per PC su Amiga?
E come?
2) Vorrei sostituire il drive interno con uno ad alta densità, l'HD con uno di 540 MB, sostituire l'espansione con una scheda velocizzatrice espansa. Come fare a non rovinarmi acquistando anche un lettore CD-ROM 4x esterno?
3) A Roma dove posso acquistare i pezzi non per corrispondenza (mezzo troppo poco sicuro)?
4) Vorrei programmare in un linguaggio simile al Turbo Pascal per PC, su Amiga, quale posso scegliere?
5) Un coprocessore matematico a cosa può servire? Potrebbe sopperire, in parte, ad una scheda velocizzatrice? 6) Quale compilatore usare per scrivere un programma di Totogol su Amiga?
7) Esiste un duplicatore di HD (come quantità)? Quale? Se, no! Perché? 8) Ho trovato un problema grosso con ShapeShifter dopo aver reperito le ROM, non sono riuscito a trovare un Handler per Mac che mi permetta di convertire i file da Amiga a Mac. 9) Con il PCTask3.0 non riesco a sentire i suoni (uso un TV14"), cosa può essere? 10) Mi sapreste indicare una stampante discreta per lettere e grafica B/N abbastanza economica, precisa e compatibile con Amiga? 11) Non riesco a convertire i file di testo . PP in ASCII, come fare? Vorrei permettermi qualche consiglio alla stupenda rivista: cosa ne direste di comunicare in anticipo l'uscita del numero successivo ? Mi capita troppo spesso di fare viaggi a vuoto in edicola.
Cercate di inserire un po' di pubblicità in più, penso sia molto utile.
So che sono asfissiante ma vi prego di aiutarmi, non è facile andare avanti con pochissime riviste dedicate al mese e nemmeno un negoziante specializzato nella capitale. Finisce che l'Amiga scompare davvero di questo passo. Io continuo comunque ad essere ottimista per le sorti di questo mio gioiellino.

Salvatore Riccardello

Grazie per i complimenti, fanno sempre piacere, dunque rispondiamo alle domande: 1) I drive dei PC presentano qualche problema, ma possono essere adattati all'utilizzo su Amiga con un po' di elettronica; i lettori CD-ROM e gli HD possono essere tranquillamente utilizzati (sia IDE, EIDE che SCSI), attenzione però che una gamma di HD IDE non funziona correttamente sull'Amiga in quanto viene richiesto l'utilizzo di funzioni che dovrebbero essere presenti, ma che nell' MSDOS non vengono utilizzate e quindi taluni HD non le hanno; tuttavia tutti gli ultimi HD (soprattutto quelli EIDE) contengono nella propria ROM tutte le funzioni necessarie; da tenere presentte che per le periferiche IDE o EIDE occorre il cavo di conversione da 2.5''a 3.5''(o il kit simula) con possibilmente la doppia connessione (ma questa è facile da realizzare trattandosi di collegamenti pin to pin), in modo da collegare le due periferiche IDE (Master e Slave). Solitamente le schede di espansione di Amiga richiedono le SIMM 72 pin che sono uno standard e che quindi sono identiche a quelle utilizzate sul PC (attenzione a non confonderle però a quelle corte di 30 pin). 2) Gli hard-disk (da 3.5 pollici) oramai costano poco (poche centinaia di migliaia di lire), le espansioni dipendono dal processore utilizzato (puoi vederne i costi sulle diverse pubblicità) in compenso dovresti utilizzare la memoria già presente sulla tua scheda (se è lo stesso formato di quelle utilizzate sulla scheda che compri, ma quasi tutte utilizzano appunto lo standard SIMM 72 pin). Il lettore CD-ROM costa quel che costa, ma anche il prezzo di quest'ultimo si sta abbassando; ti consiglio in successione di comprare HD, scheda e CD-ROM. Per il floppy ad alta densità cerca di procurartene uno interno per A4000, e poi la connessione viene realizzata nella stessa maniera di quello bassa densità già presente (salvo che devi adattare un po' il rivestimento del 1200, ma non è un grosso problema).
3) Non lo sappiamo, ma comunque puoi

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. La rubrica della posta è l'unica parte della rivista dove voi lettori potete dare sfogo al vostro "estro". Inviateci anche immagini o altro se volete rendere più simpatico questo angolo di rivista.

Scrivete a:
ENIGMA AMIGA RUN
C/O G.R.EDIZIONI
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

Compuserve: 72324,1174
Fidonet: 2:331/101.12
Internet: yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili su World Wide Web:
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html

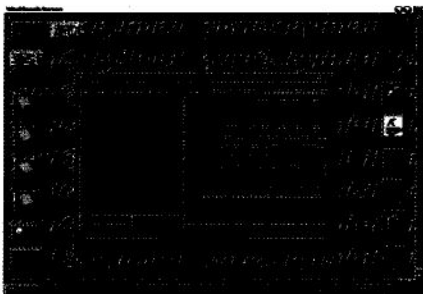
richiedere di utilizzare una spedizione per corriere o assicurata/espresso, che costano un po' di più ma assicurano l'arrivo sano e salvo (ma soprattutto presto) del pacco. 4) Consiglio l'Hi-Soft Pascal. 5) Il coprocessore matematico esegue calcoli matematici molto velocemente (soprattutto quelli in virgola); può essere molto utile se i programmi che lo utilizzano fanno molti calcoli in virgola e ne prevedono l'utilizzo (programmi di grafica 3D); quindi non può essere un valido sostituto di una scheda acceleratrice, ma più che altro un valido compagno (calcola che in media solo il 15% del software ne prevede l'utilizzo). 6) Non è un programma tecnicamente difficile, puoi utilizzare qualsiasi linguaggio (va benissimo un basic o l'AREXX). 7) Cosa intendi per quantità (vuoi duplicare un HD per 10 o 11 volte?); puoi usare il diskcopy se gli hard-disk sono della stessa grandezza (però devono essere collegati contemporaneamente); oppure puoi utilizzare un programma di backup per memorizzare il contenuto su diversi dischetti per poi ripristinarlo su un altro hard-disk
8) Leggere da Mac (o ShapeShifter) un disco Amiga non è possibile; puoi memorizzare da Amiga i dati su un disco formattato MS-DOS o MAC (con il programma CrossMac) e quindi leggerli da MAC, oppure utilizzi l'handler allegato per montare la partizione Mac sul WorkBench e trasferisci i file direttamente (tramite il WB o con la shell) (ringrazio Marco Musso per la consulenza sul ShapeShifter). 9) Perché non emula la cicalina del PC o meglio la SoundBlaster. 10) Ultimamente escono stampanti sempre più raffinate ed a prezzi sempre più economici; ti consiglio una getto d'inchiostro (HP, Canon, Epson, gira e vedi un po' per i negozi), puoi trovare un'ottima stampante 300x300 DPI (anche a colori) dalle 600.000 lire ad 1.000.000; per le HP e le Epson esistono i driver utilizzabili dal WB per la Canon esiste inoltre dell'ottimo software aggiuntivo per il controllo del driver di stampa. 11) Perché i file . PP sono compressi con il Power-Packer, cerca di procurarti questo programma (o altri che conoscono il suo formato di compressione), decomprimili e salvali come testo ASCII normale. Non possiamo comunicare in anticipo l'uscita della rivista perché non possiamo sapere quando uscirà la rivista in ogni città.
La pubblicità non viene inserita, ma dalle ditte che vogliono pubblicizzare i loro prodotti e non dalla rivista.

Giuseppe Ligorio

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Michele Iurillo*** *(yuri@skylink.it)*

Con 725 milioni di dollari la **Silicon Graphics** ha acquistato la **Cray Research**. La società di Mountain View rafforza la sua posizione nel campo dei supercalcolatori. La Cray da sempre realizza i computer più potenti sul mercato che il governo americano usa per la difesa.

John **Corigliano** sta realizzando appositamente per la redazione di Enigma Amiga Run un browser per il nostro CD. John da noi contattato attraverso la rete ha risposto positivamente al nostro appello. Già in questo numero è presente una prima versione che verrà migliorata nei prossimi mesi.
John ha rilasciato anche un'utility molto "polemica" si tratta di **Start Menu**, una barra di applicazioni simile in tutto e per tutto a quella di Windows 95. La sua provocazione è dedicata, dice John, a tutti coloro che vogliono lasciare la piattaforma Amiga. Il prodotto è molto funzionale e ben si affianca ai vari Tool manager già a disposizione degli utenti Amiga.

Il setup del programma di John Corigliano

La **Maxon** ha inaugurato la sua pagina **Web**. L'azienda tedesca nota per i prodotti Maxon Cinema, Maxon CAD e Maxon C++ ha messo a disposizione della comunità Amiga un sito (momentaneamente solo in tedesco) dove reperire tutte le informazioni e le demo di prodotti. L'indirizzo è :

www.maxon-computer.com

Ricordiamo che i prodotti Maxon sono localizzati dalla **Fractal Minds** di Roma.

MAXON Computer GmbH,
Industriesrt. 26,
D-65760 Eschborn (Germania)
Tel. (0049)-61.96.48.1811
Fax. (0049)-61.96.41.885

Fractal Minds *(Maxon Italia)*
Via Principe Eugenio, 23
00186 ROMA
Tel. (06)44.64.562
Email. m.kohler@agora.stm.it

Per i modelli Amiga 1200 e 4000 è disponibile il nuovissimo hard disk set della **Seagate**, composto dal disco fisso ST51080A e dallo Speedup-System HD, comprensivo di HD-Install-Package. Il potente disco fisso da 1 GB, montato su un normale A1200 raggiunge, grazie allo Speedup-System allegato, la ragguardevole velocità di trasferimento di 1.95 MByte/s, che arriva addirittura a 2.5 MByte/s (!) se sull'A1200 è montata una scheda turbo Blizzard 1230 IV/50.
La compattezza dell'ST51080A lo rende particolarmente adatto all' A1200, che non presenta il minimo ostacolo al suo montaggio, grazie anche al ridotto spessore dell'HD. Il prezzo del set è di 430. - DM

Vo Computersysteme GmbH,
Postfach 100607,
D-44006 Dortmund
(Germania)

Tel. (0049)23.19.12.21.46
Fax. (0049)23.19.12.21.48

Alfa 4:
una soluzione geniale

di Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Con la "scoperta" del drive ATAPI tutti si sono precipitati nei negozi e presso i mailer per l'acquisto di un CD-ROM. Si è riscoperto l'uso dell'interfaccia IDE del nostro Amiga, interfaccia troppo bistrattata ma pur sempre utilissima per cercare nuovi orizzonti di espansione.
L'Alfa Data ha deciso di realizzare Alfa Quattro un accessorio che permette di portare a 4 le porte IDE del nostro Amiga. La combinazione Hardware e Software permette di installare più hard disk e più CD-ROM.
Il software a corredo denominato IDE-Fix completa l'offerta.
Nella confezione "modesta" troviamo oltre alla piccola schedina e al dischetto suddetto anche due piattine IDE. Il prodotto è disponibile presso Db_Line.
Il prezzo non è ancora stato fissato.

Db_Line srl
Viale Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0032)76.72.44
Email. info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

TELECOM ACQUISISCE VIDEO ON LINE:

LA POSIZIONE DELL'ASSOCIAZIONE ITALIANA INTERNET PROVIDERS

Il ruolo che Telecom sta assumendo nel mercato dei servizi Internet rappresenta per l'Associazione Italiana Internet Providers una turbativa grave del contesto competitivo italiano: infatti l'offerta di Telecom si rivolge oggi ai provider Internet indipendenti e parallelamente ai loro potenziali clienti; ai fornitori di servizi on line e insieme agli utenti finali, come accade con Telecom On Line e con l'acquisizione di Video On Line.
Facendo ciò Telecom viola i principi fondamentali che devono valere per un gestore in regime di monopolio, come riportato nell'esposto presentato da AIIP presso l'Autorità Garante per la Concorrenza e il Mercato nel mese di gennaio.
AIIP ritiene inaccettabile che Telecom impieghi in qualunque misura i profitti ottenuti dai servizi gestiti in regime di monopolio per acquisire una posizione significativa nel mercato dei servizi a valore aggiunto. Se l'imprenditore Grauso ha fatto delle scelte ed assunto i propri rischi imprenditoriali, lo stesso non si può dire di chi può turbare un mercato nascente dall'alto di una posizione di dominio e controllo nei servizi di telecomunicazione di base.
Internet è in tutto il mondo un grande generatore di ricchezza e di occupazione, e anche in Italia ha già creato molte migliaia di posti di lavoro, attraverso l'iniziativa di centinaia di Internet Service Providers indipendenti e di fornitori di contenuti e servizi.
AIIP ritiene importante sottolineare questo fatto nel momento in cui Telecom, fagocitando un'iniziativa che, seppur discutibile sotto alcuni aspetti, ha contribuito alla crescita ed alla visibilità di Internet nel nostro paese, provvede innanzi tutto ad azzerare la struttura di Video On Line.
Il modello di sviluppo di Internet non si basa su infrastrutture faraoniche quanto su persone che, con la loro iniziativa, la loro competenza tecnica, la loro capacità di confrontarsi con nuove idee e nuove soluzioni, hanno creato dal nulla questo fenomeno anche in Italia.
AIIP ritiene che il progetto perseguito da Telecom sia agli antipodi rispetto a quello che è alla base del successo di Internet in tutti i paesi industrializzati, mentre ricalca il modello adottato qualche anno fa dalla stessa azienda con il Videotel e che si è rivelato un fallimento. Solo le dinamiche della libera competizione tipiche di Internet garantiscono, come è dimostrato ampiamente nei Paesi che ci hanno preceduto, che gli errori di un singolo operatore non mettono in crisi l'intero sistema-paese.

La scommessa di Video On Line era quella di forzare la crescita di Internet nel nostro paese, cercando di eliminare le tappe intermedie di uno sviluppo graduale attraverso l'adozione di un modello di business mutuato dalla televisione commerciale. L'esito negativo dell'iniziativa significa soltanto che quelle ipotesi erano inapplicabili date le condizioni di contorno, infrastrutturali, italiane. In tutto il mondo Internet progredisce raddoppiando la propria dimensione economica e di mercato di anno in anno, e questo può accadere anche in Italia, ma non esistono scorciatorie certe per il successo. Indispensabili sono invece delle garanzie certe di uno sviluppo armonico, in cui ogni utente si faccia carico di sostenere i costi dei servizi che utilizza, ed ogni attore rispetti il proprio ruolo.
La conclusione dell'iniziativa Video On Line è la prova più concreta che lo slogan "Internet come il pane" è al momento attuale applicabile solo da parte di chi non sostiene gli alti costi delle telecomunicazioni del nostro Paese. Se vogliamo davvero aiutare lo sviluppo delle nuove tecnologie telematiche in Italia dobbiamo garantire tariffe dei servizi di telecomunicazione di base competitive e un libero e paritario accesso alle infrastrutture per tutti gli attori, nel rispetto delle regole del mercato.

L'Opinione

*di **Salvatore Stilo***

Una marcia in più nel O.S. Amiga

Quello che (ma si tratta solo di opinioni personali) vorremmo veramente vedere in futuro in programmi come **Wordworth**, ma purtroppo non dipende dalla **Digita**, è lo sviluppo e successiva implementazione in ogni software disponibile per Amiga, di un sistema di scambio di informazioni tra i vari programmi molto più completo di quello che permette per ora Arexx ed il corrente sistema operativo (lo sappiamo che esiste su altre piattaforme, e sappiamo anche che esiste qualcosa al riguardo nel mondo del public domain Amiga, tra l'altro di un autore italiano). Per spiegarci meglio faremo un esempio: vogliamo includere una serie di paragrafi di un libro in un documento al quale stiamo lavorando. Attualmente dobbiamo:
a) Far partire ArtDepartment o ImageFX (o qualsiasi altro programma) per la scansione dell'immagine; salvarla.
b) Usare Migraph OCR per eseguire il riconoscimento dei caratteri della bitmap generata dai programmi grafici; salvare il testo.
c) Solo ora si può far partire il wp di scelta e aprire il testo (ASCII) generato dal programma di OCR. Sarebbe bello se:
a) Si fa partire il wp, si apre il documento desiderato. Alla scelta "Import Picture" si risponde "Use Scanner". Un modulo (sempre di ADPro o ImageFX) parte in background e permette di eseguire la scansione del testo richiesto usando la finestra del documento, invece di aprirne una sua (se non addirittura uno schermo suo).
b) L'immagine appena inserita nel documento viene selezionata (con un normale o doppio "clic" di mouse), si sceglie la voce "Call OCR" (per esempio) ed il modulo Migraph parte, in background, analizzando l'immagine selezionata sul wp ed aprendo eventuali finestre di dialogo sullo schermo del wp.
c) L'immagine viene quindi cancellata e sostituita dal testo generato dal programma di OCR. Tutto questo non è impossibile o difficile da implementare su Amiga (abbiamo già detto che in teoria esiste già), anzi l'ambiente multitasking e la presenza del linguaggio Rexx ne facilitano ulteriormente lo sviluppo, quello che però serve veramente è che poi l'Amiga Technologies contatti tutte le software house che sviluppano o hanno sviluppato per Amiga e gli chieda (imponga sarebbe meglio) di aggiornare i propri programmi di conseguenza.

Novità DB_Line

*di **Michele Iurillo***

La casa varesotta ha annunciato una serie di importanti accordi e di novità. La più eclatante novità riguarda la distribuzione di tutti i prodotti **SCALA** in esclusiva. Ecco i prodotti in questione:

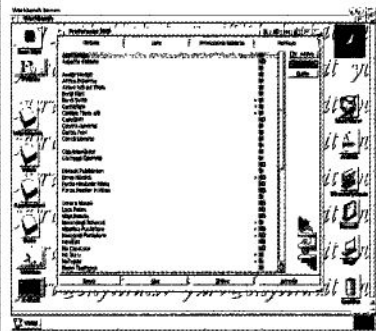
Scala Infochannel IC500
Scala Infochennel Player PL500
Scala MM400
Scala Echo EE100
Scala RS422 Control Card
Scala MPEG Decodere MD100

Sono disponibili anche tutti gli upgrade. Sempre per il multimedia DB_Line presenta **ImageVision** della Image Lab. Per maggiori informazioni contattare:

Db_Line srl
Viale Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0032)76.72.44
Email. info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

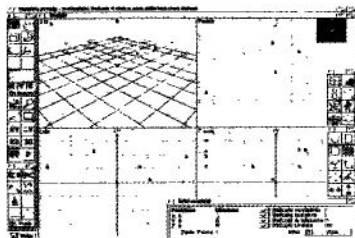
La Alien Design presenta

MCP v1.11b2

La utility tutto fare **MCP** ha una nuova versione. Dopo il rilascio un po' frettoloso della versione 1.11 gli autori hanno dovuto correre ai ripari per alcuni fastidiosi bug. La Alien Design rilascia in continuazione nuovi aggiornamenti agli utenti registrati.

Novità da Fractal Minds

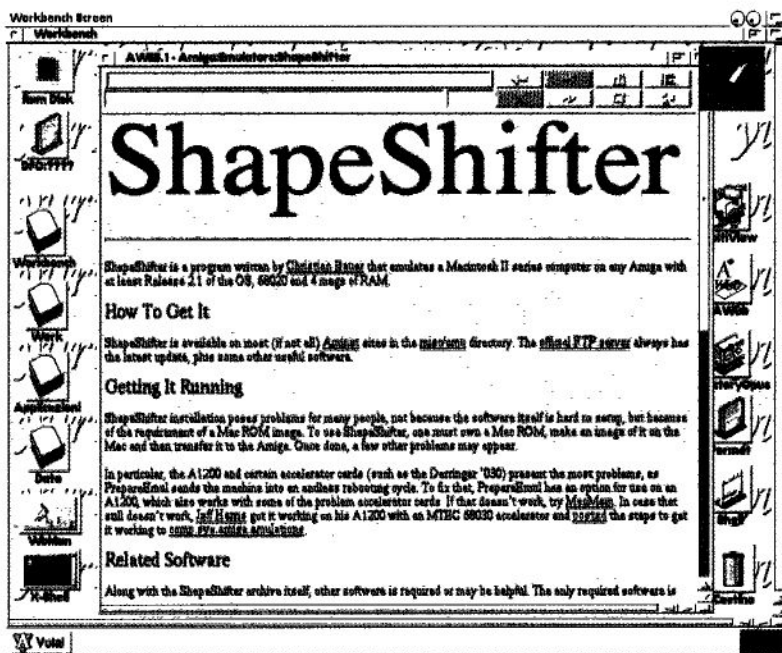
*di **Michele Iurillo** (yuri@dbline.it)*

La casa romana presenta la versione 4.1 di Turbo Print in italiano. Sono stati localizzati ottimamente sia il manuale sia il programma; il prezzo di vendita è forse un po' elevato, difatti TP viene venduto a lire 150.000.
Tra poco in commercio anche la versione 3.1 di Maxon Cinema 4D con tante nuove caratteristiche come le texture procedurali, lens flare, nurb e una migliorata velocità di rendering. Sempre per Maxon Cinema c'è la disponibilità di Magic Link.

Fractal Minds (Maxon Italia)
Via Principe Eugenio, 23
00186 ROMA
Tel. (06)44.64.562
Email. m.kohler@agora.stm.it

Tutto su Shapeshifter

*di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)*

È stata da poco inaugurata una home page dedicata a Shapeshifter. Il noto emulatore Mac, che ha di fatto mandato in crisi Jim Drew e le sue schede Emplant, ha ora una pagina dove reperire:

- *il prodotto Shape shifter*
- *il system 7.05 (direttamente via FTP dalla Apple)*
- *tutte le utilità per Mac*
- *tutti i bug fix e i driver per Shapeshifter*
- *tutte le utilità MAC*

Project Walker!

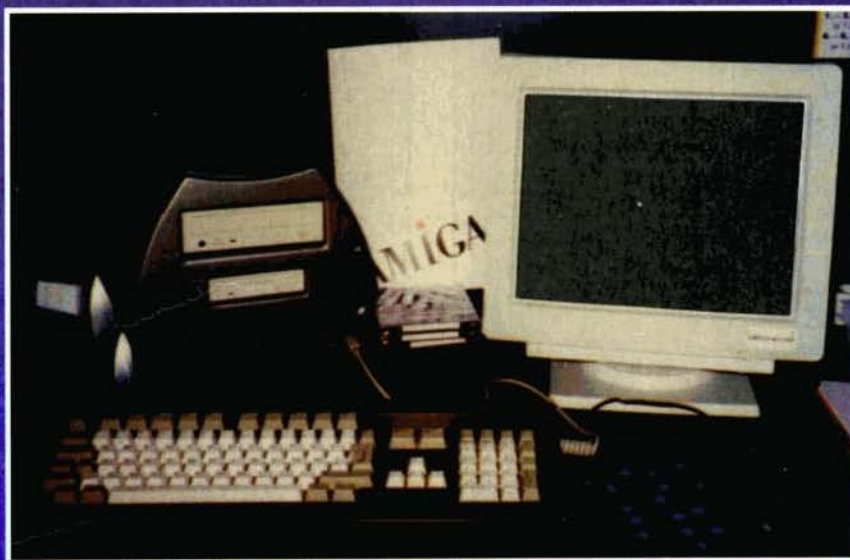
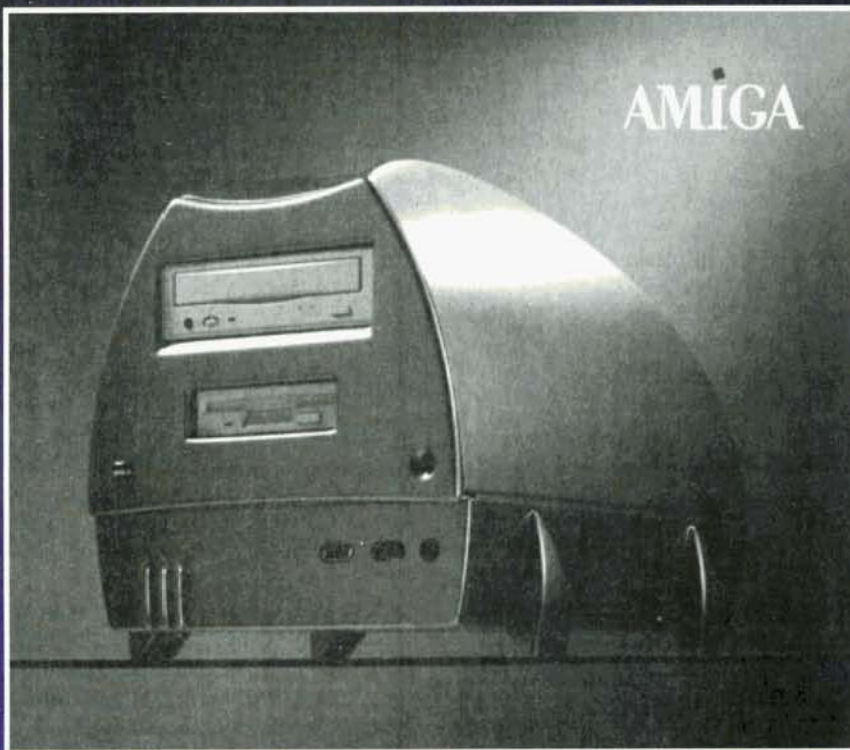
di **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Per la prima volta in oltre due anni, i computer AMIGA sono stati presentati ufficialmente dal produttore alla maggiore fiera di computer del mondo, il Cebit. Dal 14 al 20 marzo, AMIGA Technologies GmbH era presente allo stand ESCOM nel padiglione 11 con i nuovi prodotti. C'era qualche AMIGA anche agli stand Microvitec e Motorola.

Dell'AMIGA-Surfer abbiamo già ampiamente trattato nel numero di marzo, una soluzione completa per Internet, con software, modem, connessione e ore gratuite, ad un prezzo di 1199 marchi tedeschi. Il Surfer può essere collegato a un televisore o a un monitor VGA standard. La soluzione si basa sull'AMIGA 1200 con un disco fisso da 260 Mb, 2 Mb di RAM e un modem a 14.400 bps. Grazie alle funzioni di risparmio risorse, il sistema operativo AMIGA altamente ottimizzato rende possibili soluzioni convenienti dal punto di vista economico come il Surfer. Inoltre le eccellenti capacità di multitasking del sistema operativo rendono l'AMIGA il partner ideale per Internet e per il mondo del multimediale.

Un prototipo del nuovo AMIGA è stato presentato in anteprima mondiale al CEBIT di Hannover, in Germania. AMIGA Technologies GmbH espanderà in questo modo la linea di prodotti AMIGA per l'utente domestico avanzato e per il mercato semi-professionale. Modularità, design futuristico e possibilità di espansione sono i punti forti del nuovo prodotto.

A spasso con il computer

È una specie di aspirapolvere. Sembra nato dalla mente di qualche designer malato di "bolidismo", stiamo parlando di **Walker** la nuova macchina targata Amiga Technologies. Chi ha messo le mani in un Amiga 4000 sa quanto sia triste aver a che fare con una macchina progettata in modo assurdo. Nell'alloggiamento anteriore sopra il drive, inserire un CD-ROM è una impresa degna di un contorsionista. La macchina non respira e si surriscalda dopo poche ore di funzionamento. Se poi siete così sciagurati da tentare l'inserimento di un altro hard disk di una interfaccia SCSI ci sono solo due soluzioni:

1 - tenere il computer con il case aperto
2 - comprare un nuovo e più spazioso case.

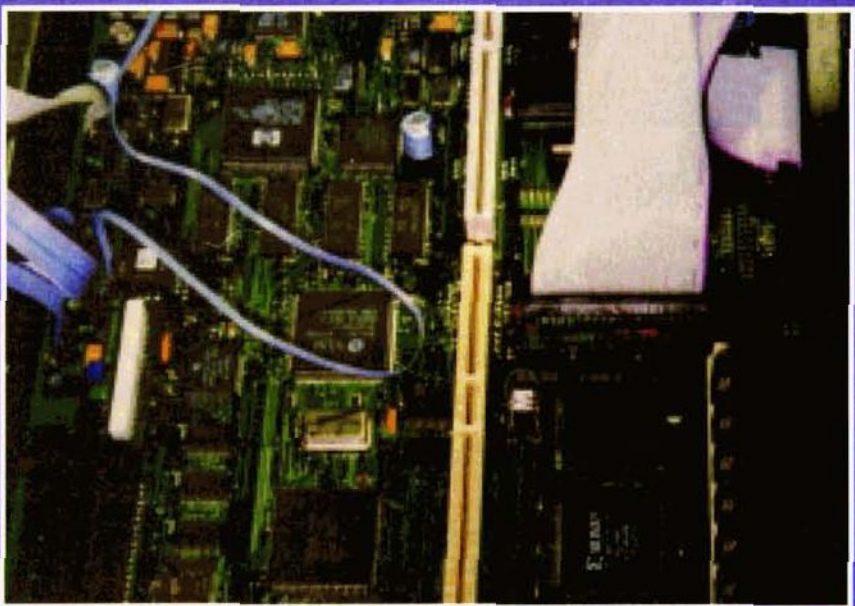
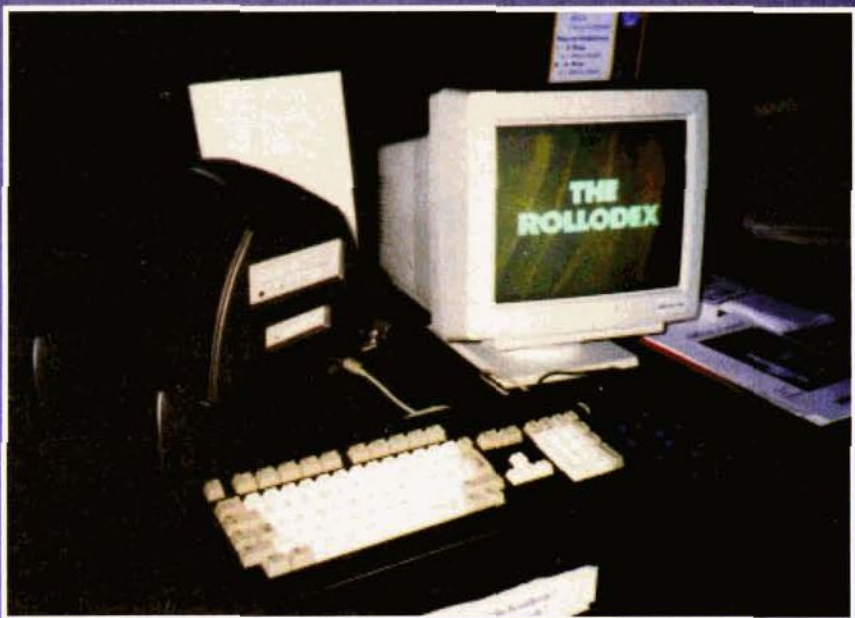
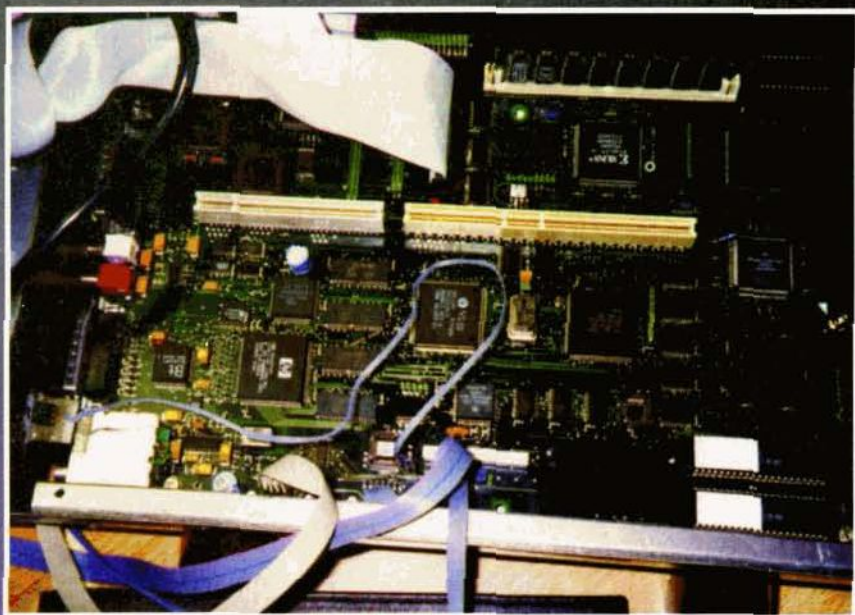
E l'Amiga 4000 Tower? Uno strazio, *un case PC di quelli nati male con* tanto di tasto "power" che sull'Amiga non ha nessun senso. Piattine contorte e tenute insieme con penose fascette di plastica, disordine diffuso e piastra madre fissata in maniera assurda. Fortunatamente stanno arrivando in Italia (importati da DB_Line) nuovi case tedeschi per ovviare a questo inconveniente.

Tornando a Walker il suo disegno sembra più pratico e gli osservatori sono dell'idea che sia ben strutturato. Walker in realtà è una macchina totalmente nuova vediamo le sue caratteristiche:

La scheda madre comprende due zoccoli SIMM che consentono un'espansione della memoria fino a 128 Mb. Il processore principale utilizzato sarà il 680EC30 a 40 MHz. Questa combinazione consente di ottenere, ad un prezzo contenuto, un prodotto con buone capacità di calcolo. Grazie al bus di espansione flessibile, l'installazione di schede acceleratrici con processori quali il 68060 o il PowerPC è estremamente semplice.

Questo bus di espansione può essere utilizzato anche per schede grafiche, schede seriali multiple, schede MPEG, ecc. La struttura modulare rende inoltre possibile l'aggiunta di ulteriori slot, consentendo quindi all'utente di scegliere il numero di slot *desiderato per la propria macchina.* In questo modo la macchina base potrà essere trasformata in un tower. Questo concetto di progettazione rappresenterà la base della futura generazione AMIGA. Il nuovo Walker sarà fornito con una versione rivista 3.2 del sistema operativo AMIGA. Nuove funzioni e molti miglioramenti garantiranno al sistema più potenza e flessibilità.

Sempre Power

Anche il progetto Power PC sta facendo passi in avanti. Grazie alla stretta collaborazione tra Motorola e Phase 5, la portabilità del sistema operativo AMIGA sarà ottenuta entro i tempi preannunciati. Il primo Power AMIGA sarà disponibile, come previsto, all'inizio del 1997. Nel frattempo si prevede che Phase 5 rilascerà le prime schede Power PC per gli AMIGA esistenti. La speranza è che gli ultimi avvenimenti di mercato non sconvolgano i piani di AT e spengano la speranza di tutti gli amighisti del mondo.

Amiga non si "spegne"

La nona edizione del Bit Movie, la più importante manifestazione di computer grafica italiana, si è svolta dal 4 all'8 Aprile a Riccione, l'ospitale cittadina della riviera romagnola.

Bit.Movie 96

di ***William Molducci***

La nona edizione del Bit Movie, la più importante manifestazione di computer grafica italiana, si è svolta a Riccione, Come ogni anno il concorso internazionale comprendeva sezioni di immagini 2D e 3D, animazioni in tempo reale, registrate su supporto video e interactive multimedia, oltre ad applicazioni VRML, presentate direttamente su apposite postazioni. L'afflusso del pubblico è stato tale da accontentare gli organizzatori e in particolare Carlo Mainardi, direttore artistico della

manifestazione.
La presenza di ben tre stand dedicati ad Amiga, oltre alle conferenze, ha attirato l'attenzione di tantissimi utenti del nostro computer, soprattutto per la qualità del materiale disponibile e alcuni servizi, di cui vi parleremo in seguito.
La qualità complessiva delle opere in concorso ha risentito fortemente della crisi che Amiga sta subendo e che lentamente sembra possa essere superata e a questo riguardo ci fa ben sperare il buon numero delle opere in concorso e soprattutto i tanti premi conquistati dagli amighisti.

Il concorso

Giuria e pubblico sono stati concordi nell'assegnare il primo premio della sezione animazioni 3D a "The last Exodus" di Pier Tommaso Bennati, per la completa sceneggiatura, una buona regia e l'attenta caratterizzazione ed animazione dei personaggi.
Bennati si conferma quindi per il terzo anno consecutivo dominatore assoluto di una delle sezioni più prestigiose, dopo opere quali "Zapp'em up" e "Two Bad Boys", naturalmente sempre realizzate con Amiga 4000/40 e Imagine.
L'ottima ambientazione dell'opera mostra il pianeta terra oramai completamente distrutto, i sopravvissuti, che potremo definire gli Adamo e Eva del futuro, fuggono verso un nuovo mondo che li possa ospitare.
La lacrima della donna, segno di perdita di ogni legame con il passato e dalle proprie origini, risulta essere quel tocco in più, quel dettaglio che spesso è mancato in passato nelle opere di Bennati, e, che in questo caso non è fine a se stesso, ma si integra nella progressione narrativa.
La divertente "Sippe" di Leonardo Fischiagrilli, Luigi Baiocchi e Massimiliano Pecora è stata premiata con il secondo posto, dal voto del pubblico.
L'opera si sviluppa attraverso lo slogan "Una telefonata allunga la vista...", chiara parodia dei famosi spot della Sip/Telecom, oltre all'ambientazione western segnaliamo l'indovinata scelta della colonna sonora, con un brano tratto dal film "C'era una volta il West" di Sergio Leone.
Fischiagrilli è anche l'autore di "Davilballs" (realizzata interamente su Amiga 4000), un'opera che il pub-

Giuria e pubblico sono stati concordi nell'assegnare il primo premio della sezione animazioni 3D a "The last exodus" di Pier Tommaso Bennati, che ha utilizzato A4000 e Imagine 4.0.

Frame tratto da "Black Magic" di Massimiliano Marras (A4000), che ha ottenuto una menzione di merito dalla giuria, nella sezione animazioni su videotape.

Marc Hoffman è l'autore di "Computer art" (A4000 e Brillance).

blico non ha potuto apprezzare pienamente in quanto non presentata in modo integrale, lo stesso dicasi di "Numenore" di Marco Ruocco (A1200), quest'ultima risultata addirittura incomprensibile.
La sezione Animazioni 2D non ha messo d'accordo giuria e pubblico sull'assegnazione dei premi, infatti la prima ha preferito Claudio Lanzoni e il suo " Clockwork Sfigherman", per la caratterizzazione di un personaggio (si tratta della seconda animazione con protagonista questo sfortunato super eroe), mentre il secondo posto è stato vinto da Massimo Poletti (Amiga 1200) con "Sony Super Trinitron", parodia di un memorabile spot televisivo.
Molte cose accomunano Lanzoni e Poletti, innanzitutto risiedono tutti e due nella provincia di Ravenna, prediligono creare situazioni e caratteri divertenti e oramai sono diventati dei fedelissimi della kermesse romagnola.
Il pubblico ha preferito invece assegnare il primo premio a Massimo Poletti, premiando anche Luigi D'Agostino, con il terzo posto, per l'animazione "L'uomo nero", realizzata con Amiga 1200, Deluxe Paint V e Scala MM300.
Quest'ultima opera appartiene a tutt'altro genere, risultando essere una riflessione sulla droga, evidenziando le sensazioni negative che questa genera e soprattutto le condizioni in cui riduce l'essere umano, ci sono particolarmente piaciute le associazioni proposte dall'autore, che porta l'individuo ad essere uccello, acrobata, Cristo in croce ed infine solo uno come noi.
"Seek for love" di Keitel Martin si è aggiudicato il primo premio della giuria nella sezione animazioni su videotape, l'artista finlandese ha proposto un'opera, in parte già presentata lo scorso anno, fondendola con sequenze reali, riuscendo nell'obiettivo di realizzare un vero e proprio video clip.
Per fare questo si è avvalso di un Amiga 4000 e programmi quali Imagine 3.0, Vista Pro 3.0 e ADPro.
Di parere contrario è stato il pubblico che ha preferito votare "The Wet Waltz" di Xaos Inc. e la divertente "Ddt...o" di Davide Famoso e Stefano Gilloli, una specie di parodia di spot televisivi, con in più la gag finale, rappresentata da un dito che elimina la fastidiosa zanzara, dopo che questa aveva evitato implacabili nemici come spirali e spray.
Poco considerata da pubblico e giuria segnaliamo "Al burattein" di Luciano Merighi, che con il suo A4000 e Lightwave 3.5, ha portato su grafica al computer il mondo dei burattini, con la speranza che questa tradizione possa continuare a divertire milioni di bambini.
Con lo stesso software e hardware è stata realizzata anche "Duel" di Isidoro Cavallaro e Angelo La Spina, un monito verso quelle organizzazioni e quelle persone che vogliono manipolare, deviare o ingannare la natura, puniti in questo caso da una zanzara-mostro, più potente di chi l'ha mutata.
Le animazioni su videotape, realizzate con graphic workstation, hanno visto prevalere "Moaìs Dream" di Frederic Nagorny (SGI + Softimage) che, a giudizio della giuria propone una giusta miscela di tecnica narrativa ed atmosfera, oltre all'interessante interpretazione del mistero dell'Isola di Pasqua.
Dello stesso parere è stato anche il pubblico (a cui ci associamo pienamente) il quale è risultato concorde con la giuria anche nell'assegnazione del secondo posto a "Period" di Ex Machina.
La sezione immagini 3D ha visto quasi esclusa la nostra piattaforma, tranne il secondo premio della giuria assegnato a "Infogleba" di Fernando Tornisiello, che ha utilizzato la "strana coppia" A4000/SGI e i software Imagine/Alias.
Sempre in questa sezione segnaliamo i due lavori di Dino Marsan "Futuria

Detlef Winkler per realizzare "Ischtar-tor" ha utilizzato A1200 e i programmi Maxon Cinema 4D 3.0, Scenary Animator 4.0 e ImageFX.

Francesco Franceschi e Oriana Samperi sono gli autori di "Mururoa mon amour" (A4000), in concorso nella sezione immagini 3D.

2 e 5", dove l'artista ferrarese unisce i temi dell'architettura del passato, con fantascientifiche astronavi, frutto dell'uso combinato di Amiga per modellazione e rendering e PC per il fotoritocco.
Altro amighista e pluripremiato al Bit Movie nel passato è Francesco Franceschi, in concorso con le immagini "Empireo", "Tersicore" e "Mururoa mon amour", queste ultime due realizzate con Oriana Samperi.
Gli artisti romani si sono avvalsi della combinata Amiga/PC, per rappresentare il grido di dolore di una natura contaminata e dei suoi figli inermi, così come traspare in "Mururoa mon amour".
Altro amighista purosangue è Davide Bigazzi in concorso con "E. O. B", "Una barca di soldi" e "Merten-Mut", realizzate su A4000 con Lightwave 3.5 e TV Paint, in particolare l'ultima opera dell'autore ligure ripercorre i temi dell'immagine "Philae", in concorso nella passata edizione, ponendo particolare attenzione sui dettagli delle ricostruzioni egizie.
Il Macintosh ha monopolizzato i premi della sezione Immagine 2D, merito questo di programmi quali Fractal Design Painter e Adobe Photoshop e artisti del calibro di Pre Neo Press e Paolo Conti.

Gli stand

Quest'anno la parte riservata alle esposizioni era particolarmente ricca, lo stesso dicasi per quanto riguarda Amiga, grazie ad **Euro Digital Equipment** di Ascanio Orlandini (tel. 0373-86023), **Fractal Minds** di Marco Kohler (06-4464562) e **Computer Service** di Antonio Piscopo (081-7879102).
EDE proponeva la scheda grafica Picasso II+, in attesa della prossima IV, inoltre erano disponibili il S. O. 3.1 (per qualsiasi modello Amiga) e pacchetti quali AmiTCP/IP, Main Actor Professional e Broadcast.
Fractal Minds ha compiuto un'operazione davvero encomiabile, traducendo e localizzando manuali e programmi quali Maxon Cinema 4D, Magic Link e Turbo Print 4.1, in attesa di procedere alla stessa operazione per Maxon Cad 2.5 e Maxon Multimedia (software tipo Scala).
Computer Service di Napoli presentava la vasta serie dei genlock Electronic-design, tra i quali Neptun

"Sofiàs chocolate house" di Martin Keitel è stata realizzata su A4000, con i programmi Imagine 4.0, ImageFX e Deluxe Paint 4.5.

"Infogleba" di Fernando Tornisiello ha ottenuto una menzione di merito dalla giuria, l'immagine 3D è nata dalla "strana coppia" A4000 e SGI.

Frame tratto dall'animazione "Devilballs" di Leonardo Fischiagrilli, realizzata con A4000 e PC Pentium.

e Sirius, utilizzabili da tutti i modelli Amiga, oltre al sistema di editing Cavin e la scheda Frame-Machine & Prism 24.
Nello stesso stand erano in bella vista A4000 Tower e A1200, quest'ultimo assemblato nell'apposito tower, la società napoletana si distingue per l'esclusiva attenzione riservata a stazioni Amiga dedicate al DTV, una vera e propria passione che li porta anche a reperire qualsiasi tipo di hardware e a riparare modelli Commodore e AT.

Prodotti made Bit Movie

Anche per questa edizione sono state approntate due videocassette, contenenti le opere giunte alla selezione finale, inoltre, al posto del classico catalogo, è stato realizzato un ottimo CD-Rom su cui sono riportati i dati statistici delle tre ultime edizioni, le immagini dei concorsi, i vari manifesti e quanto altro si voglia conoscere sulla manifestazione romagnola.
Chi non ha potuto partecipare direttamente e non vuole perdersi i migliori lavori di computer grafica può richiedere il materiale audiovisivo di questa e delle passate edizioni (compreso il CD-Rom), direttamente alla segreteria (tel/Fax 0541-643016 - email: bitmovie@iper.net) oppure collegarsi con il web site:

http://www.cli.di.unipi.it/bitmovie

Qualche spunto

Anche questa edizione è giunta al termine, con la speranza che ve ne sia una successiva (sarebbe il decennale), tale dubbio è stato rivelato dagli organizzatori, durante la fase della premiazione, naturalmente ci auguriamo che tutto si risolva nel migliore dei modi.
Il Bit Movie rimane la più importante rassegna italiana di computer grafica, anche se a nostro avviso deve ancora migliorare sotto molti aspetti, ma a quanto si è potuto vedere durante il suo svolgimento, non manca l'apporto del pubblico, degli appassionati e l'attenzione da parte dei mass media.

Bit Movie '96:
vincitori e vinti

Premi giuria
Sezione animazioni 3D

1) The last exodus	Pier Tommaso Bennati
2) Syncronette	Piero Bazzoli

Sezione animazioni 2D

1) Clockwork Sfigherman	Claudio Lanzoni
2) Sony Super Trinitron	Massimo Poletti

Menzione di merito

La notte di San Lorenzo	S. Canale, U. Casotto e L. Schiavone

Sezione animazioni su videtape realizzate con Personal Computer

1) Seek for love	Martin Keitel
2) Zoomdrome	Vincent Claes

Menzione di merito

Black magic	Massimiliano Marras

Sezione animazioni su videotape realizzate con Graphic Workstation

1) Moaìs Dream	Relief
2) Period	Ex Machina

Menzioni di merito

Clamato "skaters"	Blue Sky Production
Plastic People	Lamb & Company
Limbes	Beriou
Free-Quent Objects	Kazuma Morino
Blue Man Group	Protozoa Inc.

Sezione Immagine 3D

1) Christsmas Card	Protozoa Inc.
2) Infogleba	Fernando Tornisiello

Menzioni di merito

Fuggiasco	Fabio Corica
Frontiera	Fabio Corica

Sezione Immagine 2D

1) Chair Council	Pre Neo Press
2) Papaveri	Paolo Conti

Menzioni di merito

La siesta	Annalisa Scarpa
Avventura nella Jungla	Annalisa Scarpa
La stanza vuota	Annalisa Scarpa

Premi del pubblico

Sezione Animazione 3D

1) The last exodus	P.T.Bennati	3529
2) Sippe	Fischiagrilli, Pecora, Baiocchi	1746
3) Syncronette	Piero Bazzoli	930
4) Soglia	Lucini & Nardino	833
5) Devilballs	Leonardo Fischiagrilli	651
6) Numenore	Marco Ruocco	525

Sezione Animazione 2D

1) Sony Super Trinitron	Massimo Poletti	2423
2) La notte di S.Lorenzo	Canale, Casotto, Schiavone	1413
3) L'uomo nero	Luigi D'Agostino	1376
4) Clockwork Sfigherman	Claudio Lanzoni	1030
5) The piano player	Jeremy Sutton	859
6) Part of the game	Iain Mccaffrey	550
7) Final act	Blaz Erzetic	389
8) Dancers	Jeremy Sutton	368
9) Slowly fight	Gerd Struwe	254

Classifica Video Personal Computer

1) The wet waltz	Xaos Inc.	1772
2) Ddt... o!	Istituto Europeo di Design	1674
3) Heliocentrum	Richard Wright	1141
4) Black magic	Massimiliano Marras	687
5) Seek for love	Martin Keitel	616
6) Duel	Isidoro Cavallaro & Angelo La Spina	588
7) Zoomdrome	Vincent Claes	553
8) Al burattein	Luciano Merighi	382
9) Tin Toy-fifty years later	Biagio Teseo	314
10) Inside	Czarzasty Pawel	297

Classifica Video Graphic Works

1) Moais dream	Frederic Nagorny	2081
2) Period	Ex Machina	1013
3) Clamato "Skaters" 852	Blue Sky	
4) Plastic people 804	Lamb & Company	
5) Blue map group	Protozoa Inc. e Ann Briiz	728
6) Limbes	Beriou	526
7) Historie de Crayon	Moira Marguin	379
8) Free-Quent object	Kazuma Morino	327
9) Black hole	Jean Marc Furio	276
10) Bug	Hideaki Maita	273

Classifica Immagine 3D

1) Fuggiasco	Fabio Corica	422
2) The frontier station	Paolo Vernocchi	421
3) Robot perfetti	Gian Marco Perfetti	396
4) E. O. B.	Davide Bigazzi	365
5) Completamente	Luca Tenaglia	313
6) Cécile Dancing in my dream	Yashimoto Seiji	300
7) Lake	Cornelis Van Der Mark Jr.	278
8) S. Valentino	Alessandro Petrangeli	243
9) Impossible love	Roberto Rossi	229
10) Even the soul	Mattia Lumini	225

Classifica Immagine 2D

1) Oltre lo sguardo	Andrea Brentegani	1386
2) Papaveri	Paolo Conti	419
3) Lizard	Marco Platania	411
4) Woman on trains	Williams Christoper	393
5) After the rain	Marc Hoffman	282
6) Eagle	Jeremy Sutton	264
7) Rondi saving the day	Jim Zuckerman	262
8) Sansone	Isaya Fabio Marzio Isaya	247
9) La stanza vuota	Annalisa Scarpa	239
10) Abissi	Massimiliano Benvenuti	218

Classifica Interactive Multimedia

1) Don't drop the package	Jacquelin Martino	450
2) Bomb	Scott Draves	395
3) Mixed emotions	Rosa Freitag	380
4) The Australian interactive	Scott Becker	300
5) Gofrog, a design experiment	Eric LoPresti Battelle	283
6) Mediaprobe # 1	James K-M & Carol Sill	230
7) To be an american...	Scott Becker	220

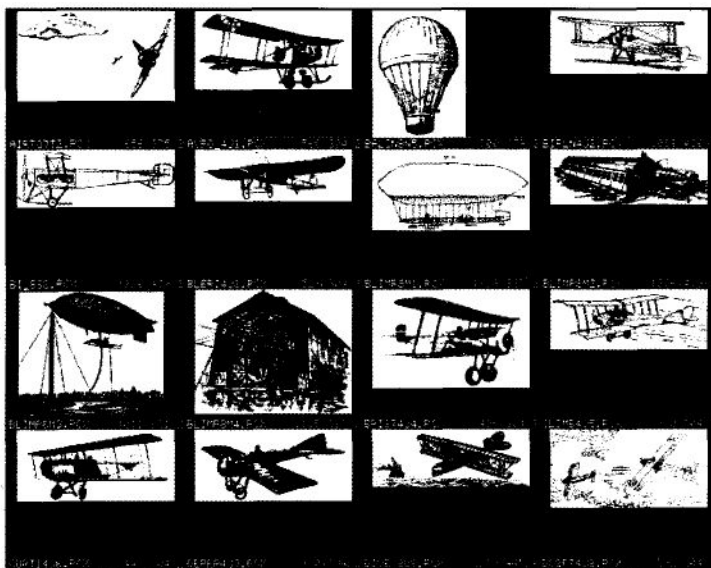
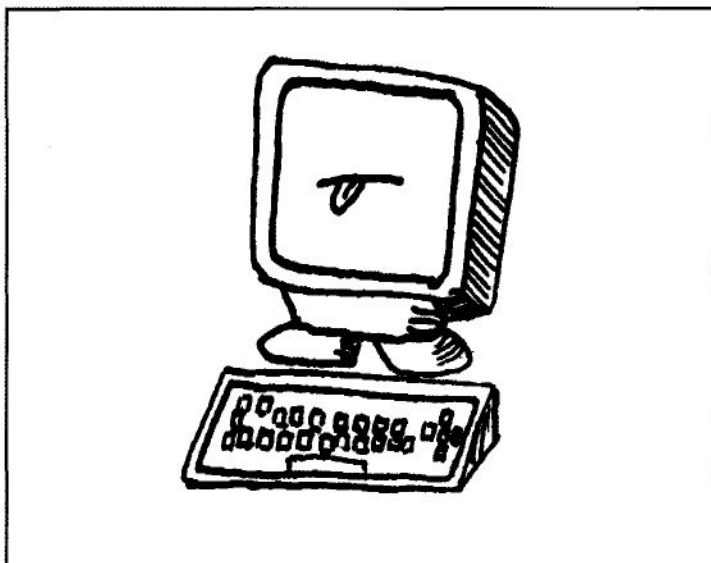
Clipart Cornucopeia, Top 100 Games 1200 e Terra Sound Library.

Il consueto appuntamento con il mondo dei CD-ROM si amplia con nuovi spunti.

Spazio CD-ROM

*di **William Molducci** (e-mail:will@sira.it)*

La Walnut Creek, la prima software house che ha commercializzato la serie Aminet, che si è sempre distinta per i suoi prodotti multi-platform, questa volta ci propone una raccolta di Clip Art, in file formato WPG (dedicato agli ambienti Dos) e nel più universale e abbordabile PCX.
Precisiamo innanzitutto che per i due diversi formati sono fornite le medesime immagini, in modo che nessuna board ne risulti penalizzata, inoltre non sono presenti elaboratori grafici o convertitori dedicati ad Amiga, mancanza questa davvero di poco conto, data la vasta disponibilità di questi programmi sia nel settore commerciale sia shareware. L'importanza del CD sta tutta nel contenuto che si sviluppa in ben 5050 immagini, per un totale di oltre 408 Mbyte, suddivise in categorie denominate per tipologia di soggetto. Queste sono ben 95 e comprendono temi quali cartoni animati, caricature, scene spaziali e scolastiche, animali ecc., facendo risultare questa raccolta particolarmente indicata per l'uso in applicazioni di Desk Top Publishing.

Esempio di catalogo grafico disponibile in "Cornucopeia".

In "Cornucopeia" non mancano alcuni disegni "spiritosi".

Contenuto

Trattandosi di una compilation composta di quasi un centinaio di diversi temi, non staremo qui ad elencarli tutti, ci limiteremo quindi ad una veloce panoramica, soffermandoci sui contenuti più interessanti.
Le immagini sono a due colori e di varie risoluzioni, tutte inserite nella directory "Images", per favorirne la selezione sono disponibili i classici file di testo, con tanto di descrizione del soggetto e con gli agognati cataloghi grafici.
Tra le figure più originali segnaliamo quelle dedicate agli aeroplani d'epoca, in gran parte raffiguranti vecchi biplani e idrovolanti.
Un'altra ghiotta collezione è quella delle lettere dell'alfabeto, particolarmente elaborate e consigliate per grafie d'epoca o temi artistici.
La stessa qualità la riscontriamo nelle raffigurazioni di animali, con uno stile che passa dalla semplice caricatura, ad immagini ricche di particolari e dettagli.
Lo stesso dicasi delle Clip dedicate al mondo arabo, difficili da trovare in collezioni analoghe, e quelle raffiguranti le varie arti e gli artisti, tra queste segnaliamo il ritratto di Van Gogh e i tipici strumenti del pittore.
Un'altra curiosa sezione è quella riservata ai biglietti augurali e in particolare a quelli riguardanti il compleanno, qui è ripetuta la stessa immagine, ognuna con un nome diverso, naturalmente si tratta di nomi anglo-sassoni, ma non è per nulla difficile modificarle a piacere, con un semplice programma di disegno.
Ragazzi e bambini vengono mostrati in diversi scenari ed occasioni, come ad esempio nella vasca da bagno o sul cavallo a dondolo, oppure nell'atto dello studio, la caratteristica di questo tema è proporre in prevalenza oggetti, vestiti e scenari tipici del secolo scorso.
Non mancano vignette raffiguranti il mondo dei computer e dei giochi, oltre che degli accessori quali cavi e hardware audio e video.
Una vasta collezione è dedicata ai fiori e all'arredamento, con soggetti quali cassepanche, lampadari (moderni e d'epoca), lumi a petrolio, lanterne, sedie a dondolo, tavoli, sgabelli ecc.
Le ragazze sono mostrate all'interno di scenari romantici, nell'età dell'infanzia e con qualche cenno esotico.
Non mancano le sezioni riguardanti le grandi e piccole invenzioni, ideogrammi e simboli giapponesi, non dimenticando il cibo e i paesaggi di vario genere, questi ultimi si distinguono inoltre per gli ottimi disegni.
La stessa qualità la si ritrova in quelle che possiamo ben definire come illustrazioni d'altri tempi, dedicate al mondo delle favole e della letteratura in genere, raffiguranti personaggi shakesperiani, Tarzan, Sherlok Holmes, Robinson Crusoe, ecc.
Anche il mondo degli uffici non sfugge alle ironiche rappresentazioni di impiegati un po' "apatici", sognanti segretarie e arredamenti tipici, al contrario troviamo più "rigore" nelle sezioni simboli, strumenti e tempo, sempre ricercate da chi realizza applicazioni DTP. Concludiamo questa veloce rassegna segnalando le figure della sezione "Woman", ricca di personaggi di ogni genere ed epoca, quella dedicata a San Valentino, l'eterna festa degli innamorati, e ai mezzi di trasporto, anche questa incentrata su macchine pressoché pionieristiche. "Clipart Cornucopeia" permette, con una spesa minima, di arricchire la libreria degli utenti che si dilettano di DTP, il suo contenuto è indubbiamente di alta qualità e giustifica in pieno i cinque anni di intensiva ricerca, compiuta sia negli ambienti pubblici sia in quelli universitari.
Naturalmente abbiamo citato solo una parte del materiale inserito nel CD, il resto lo lasciamo alla curiosità di chi ci legge.

Top 100 Games A1200

In ogni compilation di programmi shareware è sempre disponibile l'area riservata ai giochi che tra un rendering, una composizione musicale, o applicazioni DTV e DTP, rappresentano sempre un ottimo momento di relax.
In questo caso non si ha a che fare con una singola directory, ma con un intero CD, dedicato a momenti ludici, per tutti i gusti.
Prerogativa essenziale, per la compatibilità con tutti i giochi, è quella di possedere un Amiga con il più recente dei chipset, questo non esclude del tutto le altre macchine, dato che non tutti i giochi sono scritti per l'AGA.
Chi invece utilizza il CDTV collegato con Amiga, potrà avvantaggiarsi dal fatto che il CD è già predisposto e configurato per il collegamento via ParNET.
Per lanciare i cento giochi basta agire con il Joystick (o Joypad) nella lista proposta dal menù selector, saranno quindi particolarmente contenti i possessori del CD32, dato che è possibile effettuare il boot da CD, per la precisione abbiamo comunque contato "soltanto" 98 game.
Tutti i giochi disponibili sono rigorosamente shareware, con gli obblighi morali, che implica questo tipo di distribuzione, riguardanti soprattutto il contributo da inviare all'autore (molti richiedono soltanto cartoline o messaggi di apprezzamento del loro lavoro).

Le immagini di "Cornucopeia" sono il frutto di una selezione durata cinque anni, effettuata in ambienti pubblici e universitari.

Contenuto

La lunga lista inizia con il classico Tetris, rigorosamente AGA, subito dopo lo segue "AirAce2" un gioco realizzato da Robert Grace, con "Shoot'Em Up Construction Kit" (SEUK), con cui è stato creato anche "Star Trek the Action Game".
Per i nostalgici del C=64, sono pronti per l'uso alcuni cloni del mitico Boulder Dash, tra questi segnaliamo "Amiga Boulder Dash", che per un ottimale utilizzo necessita almeno di 2 Mbyte di RAM, mentre le richieste minime si fermano a OS 2.0 e 1 Mbyte di RAM, e "Balder's Grove", ricco di ben quaranta livelli già predisposti e di altri sessanta da realizzare con l'apposita utility.
"Automobiles" accetta da uno a tre giocatori, in una gara automobilistica (il titolo non è davvero originale) ricca di accelerazioni e collisioni, naturalmente è anche disponibile Deluxe Galaga (v2.3) il gioco che da tempo appassiona tutti gli amighisti dal grilletto (spaziale) facile.
Rigorosamente AGA risulta essere "BomPacAGA", che ripropone (l'autore precisa riscritto) un vecchio gioco per CD32 (BompPac), anche qui, oltre ai 99 livelli disponibili, è inserito un leveleditor, per dare spazio alla fantasia degli utenti.
"Deluxe Pacman" viene proposto nella versione 1.4, mentre "MineRunner" si ispira a "Lode Runner" e quindi alle classiche corse tra i piani del palazzo in costruzione, dove si deve sempre stare attenti ad inseguitori e oggetti (gira su tutti gli Amiga).
Il principe dei giochi di società non poteva certamente mancare in questa collezione, parliamo naturalmente del Monopoli, così come la demo di "SkidMarks", il gioco della Acid Software.
Tra i giochi spaziali segnaliamo

Nome prodotto: Clipart Cornucopeia

Prodotto da:
Walnut Creek
4041 Pike Lane, Ste. D- Concord - CA 94520 USA
URL: http://www.cdrom.it

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122- Forlì
Tel. (0543)66.388 - Tel. (0543)66.453
URL: http://www.cvcfo.it

Prezzo: 45.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore:
migliaia di Clip Art di ottima qualità, suddivise in ben 95 generi.

Contro:
nulla di particolare tranne la mancanza di utilities dedicate ad Amiga.

L'immagine di Christian Scmidt è stata utilizzata per realizzare la copertina del CD.

"Space Attack" e "Space Attack II", entrambi realizzati con SEUK, oltre al vecchio "SpaceWar".

Tanti giochi

I 98 giochi inseriti in questo CD rappresentano un buon investimento per qualche momento ludico, non sono presenti le ultime novità shareware, ma a questo si può supplire con il "nostro" CD o le collezioni di Aminet e Fresh Fish.
Come già accennato non tutti i programmi sono scritti per il chipset AGA, e questo potrà rendere felici i possessori di Amiga ECS.
Ricordiamo comunque ai possessori di A4000 che molti programmi possono non funzionare sulla loro board, in particolare quelli realizzati con SEUCK, d'altronde il titolo del CD è chiaro, 100 games per A1200!

Terra Sound Library

"Terra Sound Library" è un CD di provenienza tedesca, fornito anche di testi in inglese, che raccoglie oltre 600 Mbyte di programmi e file musicali, a detta dei produttori nuovi o ancora attuali, che rappresentano una vera manna per tutti gli appassionati di musica su Amiga. Nel dettaglio sono disponibili 32 Mbyte di demo, quasi 10 di file Midi, moduli (MOD e MED) per circa 275 Mbyte, numerosi player e programmi musicali, oltre a 265 Mbyte di samples. Il ramo del disco è sviluppato in modo abbastanza ordinato e semplice, disposto in sole cinque directory principali: demo, midi, mods, player_composer e samples.
La prima di queste aree contiene archivi compressi in formato DMS (é fornito anche l'indispensabile decompattatore), dedicati ai sempre interessanti demo, naturalmente basati su musiche ritmatissime, tra cui non poteva mancare la Techno.
La sezione riservata ai file Midi è divisa in due directory: A-M e N-Z, al

suo interno troviamo motivi quali la colonna sonora dei telefilm della famiglia Addams, l'immancabile quinta sinfonia di Beethoven e una lunga serie di brani classici di Bach. Naturalmente non mancano pezzi funky, heavy, new wave, reggae, rock, dance e blues, oltre che una serie di utility, riservate a questo tipo di file. Molto più numerosi sono i moduli MOD e MED, suddivisi per genere ed estensione (Maxi), così come i suoni campionati (a più di 20 khz), disponibili nel classico formato IFF. Questi ultimi sono raggruppati in apposite categorie e rappresentano una valida biblioteca da cui attingere a piene mani, tra gli strumenti segnaliamo: bass, bells, brass, cello, drums, flutes, guitar, leed, orchester, organ, piano e singers.
Nella directory "Player_Composer" sono inserite le immancabili utility, player e programmi musicali.
Tra questi anche il CDTV-Player (v2.2) di Danny Amor e il CD Player, del mitico Nic Wilson, dedicato a chi utilizza il software Xetec. Oltre a questi sono presentii tutti i player relativi al tipo di file musicali inseriti nel CD, tra questi citiamo il famoso "EaglePlayer", utile soprattutto per la varietà di formati che riesce a leggere. Tra le tante "note" positive abbiamo apprezzato anche le iniziative di inserire i moduli più validi e ricercati, nell'area "The_Tops"; la presenza di una raccolta di campioni provenienti dalla serie Star Trek (in lingua originale) e quella di proporre frasi e parole pronunciate in inglese (area Speech), anche se con qualche licenza di origine teutonica. Infine non mancano i programmi, anche se per la verità alcuni di questi risultano un po' datati, come "FMSynt", e i vari "DelyTracker", "Pro Tracker" v3.10b e "Tracker", senza dimenticare alcuni elaboratori di suoni IFF.
"Terra Sound Library" è un CD molto interessante per chi ama ascoltare, manipolare e creare musica con Amiga, al suo interno si trovano un discreto numero di file di buona qualità, soprattutto per quanto riguarda i moduli musicali e file MIDI. Il prezzo non è certamente tra i più contenuti, ma d'altronde le alternative sono quelle di accontentarsi di poche directory, all'interno delle compilation shareware, oppure dissanguarsi con le bollette telefoniche, mentre si scorrono le sempre più lunghe liste delle BBS.

Nome prodotto: Top 100 Games A1200

Prodotto da: **US Dreams**

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
Internet: [illegible]

Prezzo: [illegible]

Configurazione richiesta:
A1200 o A4000 con CD-Rom, CD32, il CDTV può essere utilizzato per il trasferimento dei file.

A favore:
In un solo CD sono disponibili 98 giochi pronti per l'uso.

Contro:
Nulla di particolare.

Nome prodotto: Terra Sound Library

Prodotto da: **Yberland**

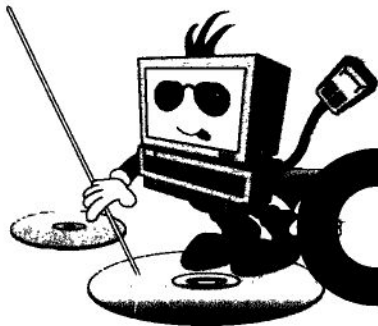
Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
Internet: [illegible]

Prezzo: [illegible]

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore:
600 Mbyte di file MIDI, moduli musicali, demos, utility e programmi musicali.

Contro:
Non è possibile effettuare il boot da CDTV e CD32 privi del drive esterno.

Ci vediamo nel Cyberspazio...
ear@skylink.it

di **William Molducci** (email. will@sira.it)

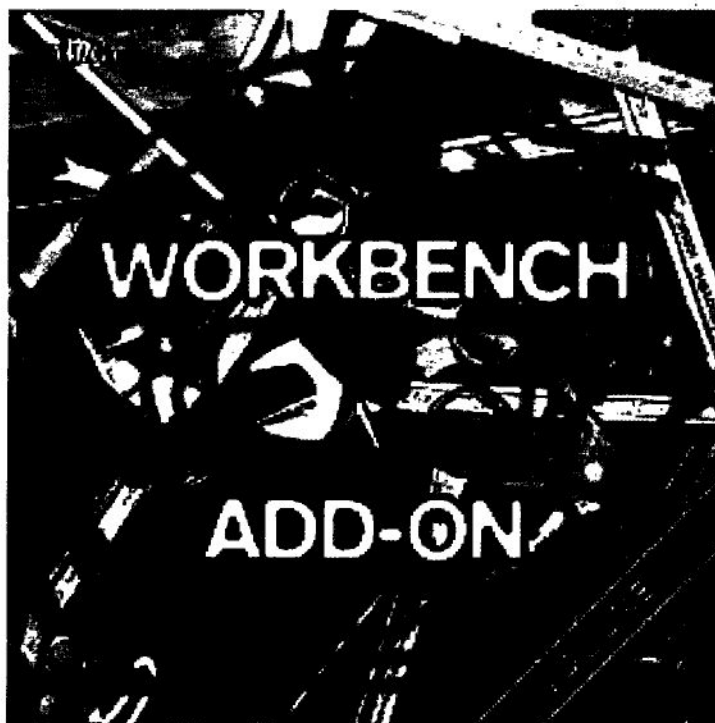



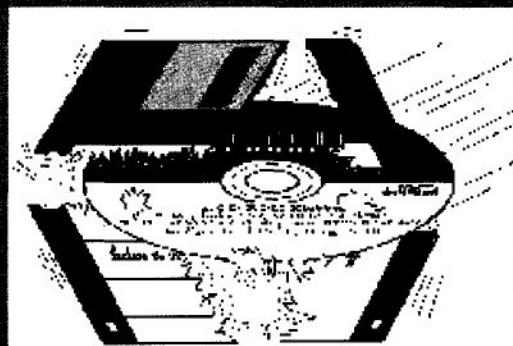
Immagine del CD "Workbench Add-On volume 1", presa direttamente dal sito di Schatztrhue.

Questo mese inauguriamo uno spazio dedicato agli utenti Amiga che possiedono unità CD Rom e che sono in grado di accedere ad Internet, la cosiddetta rete delle reti. L'obiettivo è quello di indirizzarvi e farvi conoscere tutti quei siti che trattano CD dedicati al nostro computer, sparsi un po' in tutto il mondo.
Le tante navigazioni da noi effettuate hanno avuto il duplice risultato di rintracciare moltissimi gruppi di utenti organizzati e software house, che propongono la vendita diretta dei loro prodotti e di conseguenza una più tempestiva conoscenza.
In questo modo anche chi non ha ancora un accesso ad Internet, potrà avere anticipazioni sulle novità che troverà nei negozi, in attesa delle nostre approfondite prove.
Iniziamo con segnalandovi il CD-Rom Klubben:

http://www.sn.no/~orjanto/cdrk/

un gruppo norvegese specializzato in titoli per CD32, CD-Amiga e video digitale per FMV.
Il club dispone di un Magazine on line e propone numerose iniziative, l'unico neo è rappresentato da alcune pagine, disponibili soltanto in lingua norvegese.
Naturalmente non poteva mancare il sito di Stefan Ossowskis Schatztrhue:

http://www.schatztrhue.de/

la società che da tempo produce con successo la compilation "Aminet", oltre ai maggiori titoli per gli Amiga laser.
Tra le novità rintracciate nelle sue pagine, segnaliamo World Info 95 (una guida virtuale per pro-

CD-Rom Klubben è interamente dedicato ai possessori di CD-32 e CD-Amiga.

grammare le vacanze in tantissimi paesi, grazie ad informazioni, mappe e immagini), Xipaint v4.0, Gamers Delight II, NetNews Offline Vol. 1, Online Library Vol. 1, GoldFish 3, Eric Schwartz CD-Rom e Workbench Add-On Volume 1.
Quest'ultimo è l'ideale complemento di ogni Workbench, tra l'altro contiene anche i migliori programmi shareware, pronti per essere eseguiti dal disco.
Tra questi segnaliamo Shapeshifter (con oltre 50 Mbyte di programmi per Mac, inclusi in un'apposita partizione), PowerPlayer e Amiwin.
I tre programmi menzionati sono oggetto di una simpatica iniziativa, che include forti sconti per le registrazioni, questi in media consentono di risparmiare il 20%, e qualcosa di più nel caso di Amiwin (solo 40$).
Oltre ai CD è possibile ordinare pacchetti quali Ami-FileSafe Pro, CD-Write, Organiser 2, TurboCalc v3.5 e Wordworth 5, il pagamento può essere effettuato con carte di credito Visa, Mastercard o Eurocard, le spese di spedizione per l'Italia ammontano a 8 DM.
Una delle Home Page più interessanti è quella di "The Amiga+ CDROM:

http://www.tit.fi/~icpopa/acdrom.html

qui sono rintracciabili numerosi titoli per CD-Amiga, software e 1.4 Mbyte di informazioni "just for you".
Spostandosi nel Regno Unito si può accedere alle pagine di "Amiga CD Zone":

http://www.pncl.co.uk/~martinc/main.html

che si occupa di fornire informazioni, dettagli sui contenuti delle compilation, recensioni (anche di titoli per CD32) e vere e proprie riviste on file, pronte per il download. Per una completa visione di tutti i CD disponibili sul mercato, si può accedere alle bellissime pagine di "The Amiga CDROM Guide":

http://www.intercom.no/~andersb/

dove sono predisposti moltissimi link, tutti dedicati al mondo dei CD.
Le pagine vengono aggiornate con notevole frequenza, inoltre è possibile agire sulle liste alfabetiche dei prodotti, compiere ricerche, con lo scopo di contattare i rivenditori, scegliere il titolo per genere (raytracinc, clipart, games, utility, ecc.), prelevare file provenienti da Aminet e quanto altro si desideri.
Infine segnaliamo la canadese "National Amiga":

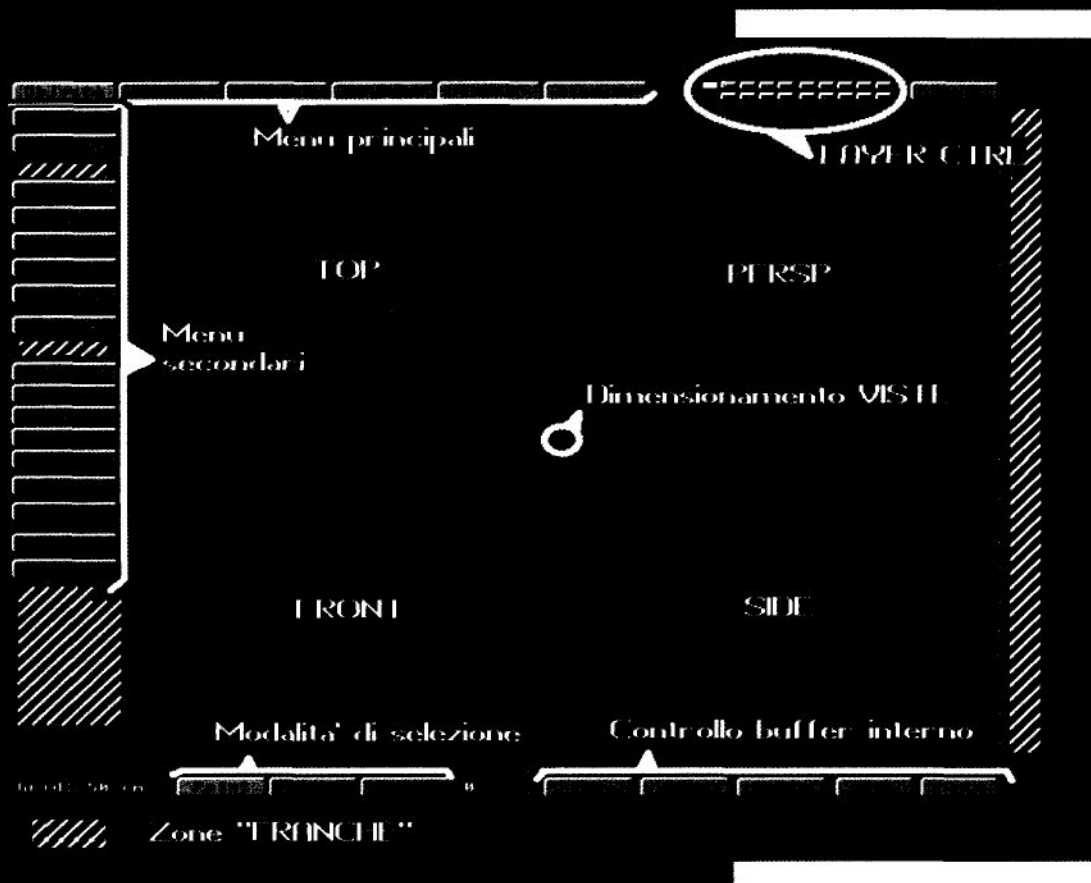
http://www.interlog.com/~gscott/NationalAmiga.html

dove è possibile ordinare l'oramai quasi estinto CD32, Ram, Hard Disk e parti di Amiga quali tastiere ed alimentatori, oltre naturalmente a software e add-on hardware, in una sorta di piccolo paradiso per gli utenti made in Commodore e i nuovi Amiga Technologies. Se quest'ultimo indirizzo vi ha quasi elettrizzato, vi dobbiamo subito raffreddare un po', per colpa dei prezzi non propriamente popolari, a cui vanno aggiunti spese di spedizione e tasse doganali, ma quando non si può fare a meno di qualche cosa, è sempre meglio sapere dove è possibile rintracciarlo.
Finisce qui la prima navigazione nel cyberspazio dedicata ai CD per Amiga, con la promessa di ritornare con nuovi indirizzi e succulente novità.

Parte da questo mese una rubrica interamente dedicata a Lightwave 3D, per a tutte le fasce di utenza del programma.

Genesi

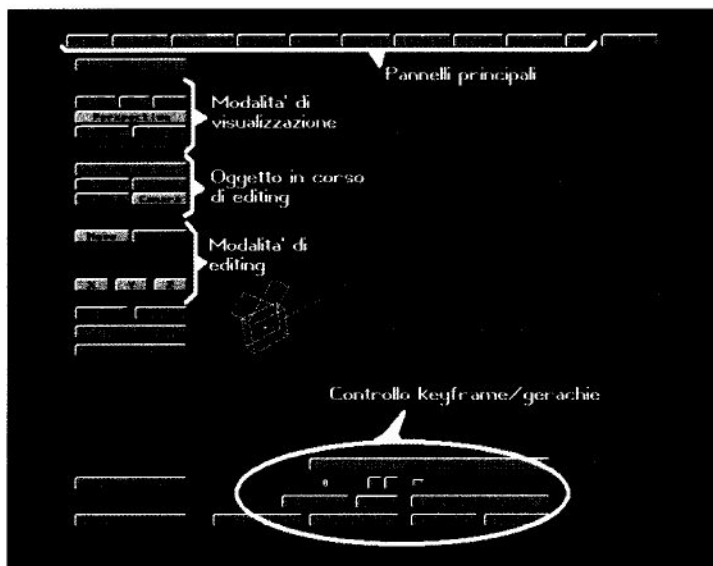
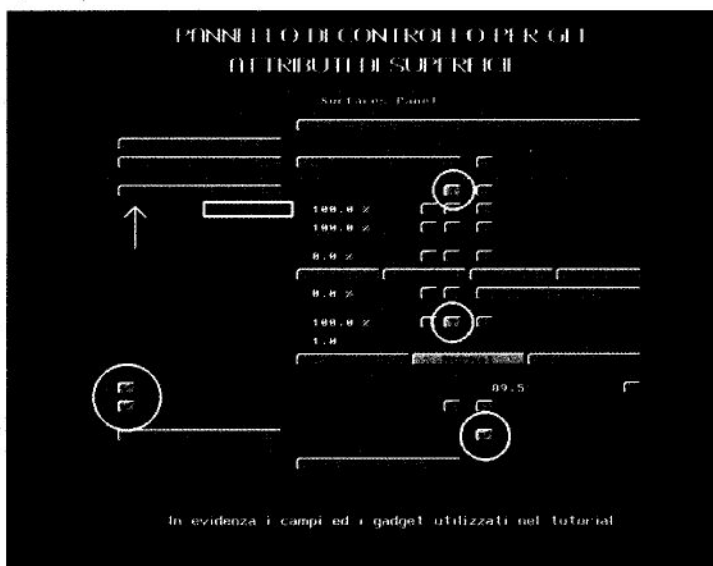
di **Paolo Griselli** (FIDO: 2:331/414)

Come avrete notato sfogliando le pagine della rivista, qualcosa di rivoluzionario è accaduto: il vento del rinnovamento, della riorganizzazione è soffiato nelle stanze, oramai virtuali, della redazione. Molte cose sono cambiate, altrettante sono state migliorate, riassemblate, ripensate. Da questo brodo primordiale sono emerse delle isole di coerenza e lucidità, il cui principale obiettivo è costituire un punto di riferimento per il popolo, sempre più incerto e dubbioso, del pianeta Amiga. La manciata di pagine che seguiranno, costituiscono una delle oasi dedicate alla computergrafica: la fa da padrone uno dei signori del 3D su personal computer, ovvero Lightwave.
La vita sull'isola è stata chiaramente definita nel suo complesso: le attività sono tutte rivolte alla dif-

L'interfaccia grafica del Modeler: in evidenza i principali strumenti per interagire con il programma.

fusione di un'educazione al 3D, nonché all'approfondimento di tematiche di *medio e alto livello di difficoltà*.
L'aspetto sociale non è stato trascurato: l'isola vuole costituire un punto di incontro e confronto tra i suoi frequentanti. Inutile dire che quest'ultimo aspetto prevede un'intensa partecipazione epistolare (leggi posta, matrix, e-mail) da parte di chi intendesse bazzicare in queste acque.
Troveranno sempre un po' di spazio gli avventori più intuitivi e geniali.
Non manca sicuramente un oracolo, al quale far riferimento per riuscire a capire quali novità ci stanno attendendo dietro l'angolo.
Le principali istituzioni presenti sono quindi quattro: un'accademia, rivolta ai neofiti o ai perplessi, nella quale verranno posate le fondamenta per un primo approccio alla computergrafica 3D; un'arena, nella quale si affronteranno tematiche di un certo livello, e dove verranno risolte le varie tipologie di problemi operativi; un'agorà, ovvero il punto di incontro con gli avventori: saranno ben accetti consigli, progetti, idee ecc.; per finire, come detto, si *disporrà di un oracolo*.
Il progetto, seppur già completo ed operativo, cercherà di omologarsi alle reali esigenze del suo pubblico. Il vostro intervento sarà essenziale specie *in questa prima fase in cui la* materia non si è ancora solidificata.
Non ci rimane ormai che passare ai fatti: il nastro è stato tagliato; l'avventura è incominciata!

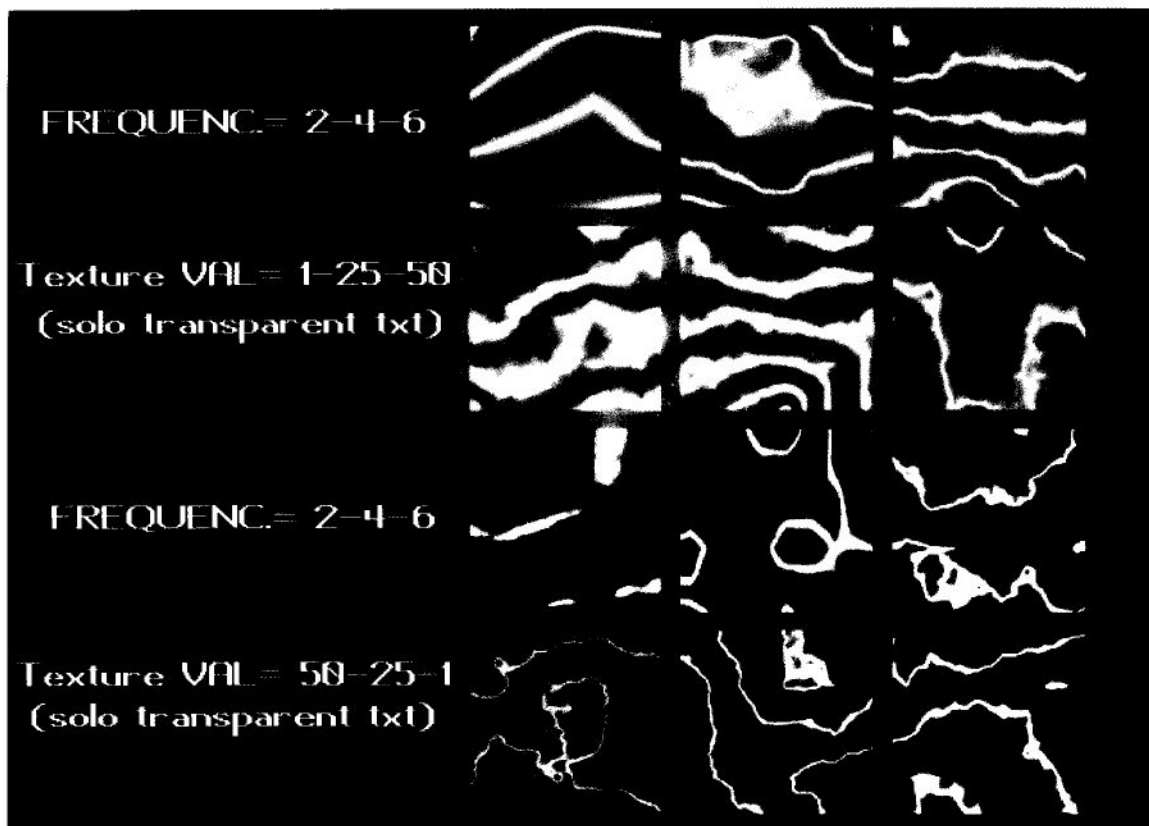
Lightwave3D: il corso

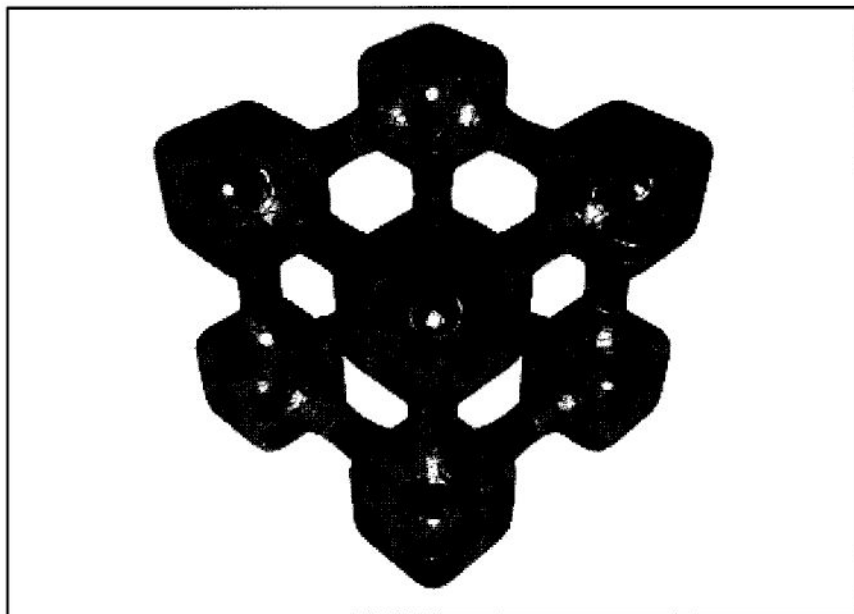
Comincia con questo numero un corso propedeutico di "computergrafica applicata" basato su Lightwave 3D. Lo scopo del corso è fornire un punto di riferimento per tutti coloro che si avvicinano per la prima volta a questo metodo di rappresentazione/visualizzazione, o semplicemente per chi, già padrone delle tecniche basilari, abbia deciso di cambiare software, convertendosi appunto a Lightwave.
Prima di passare all'uso del programma, occorre spiegare un po' quali processi si celino dietro ad una immagine o animazione in computergrafica tridimensionale (d'ora in avanti semplicemente "3D").
Ogni produzione in 3D implica la costruzione di una o più "scene". La *scena altro non è che il set virtuale* nel quale verranno posti gli oggetti, le luci e l'osservatore (camera), ovvero gli ingredienti per la generazione dell'immagine finale.
Gli oggetti vengono costruiti tramite manipolazione di forme geometriche, nel caso del Lightwave, poligonali; camera e luci invece sono entità predefinite, direttamente disponibili in qualsiasi editor 3D.
Una volta costruiti gli oggetti e assemblata la scena, occorre far "calcolare" il tutto all'elaboratore.
È questa la fase di "rendering", ovvero di resa realistica del modello geometrico, da noi sviluppato con l'organizzazione della scena.
Le innovazioni introdotte con l'ultima generazione dei software di resa tridimensionale, hanno portato a livelli di fotorealismo impensabili fino a pochi anni fa. La possibilità di gestire materiali di qualsivoglia complessità, gli effetti applicabili durante il calcolo ed in post produzione, permettono l'ottenimento di risultati ragguardevoli anche su postazioni "casalinghe" e per fini puramente amatoriali.
Lightwave 3D è allo stato attuale, uno dei migliori e più completi programmi per la produzione di immagini tridimensionali.
Si compone di due editor separati ma interconnessi: il Layout ed il Modeler.

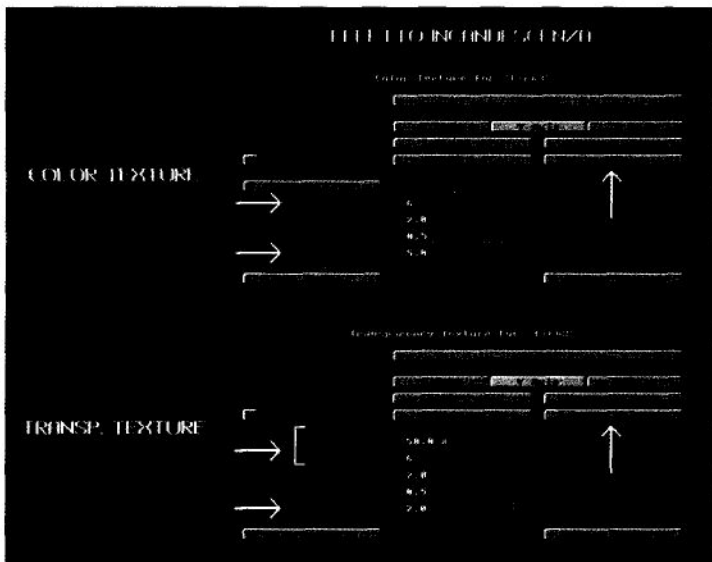
L'interfaccia grafica del Layout: nonostante la veste grafica sia molto simile a quella del Modeler, sono molte le differenze concettuali tra i due editor.

All'interno del Layout è possibile assegnare gli attributi di superficie al nostro ogeetto. Sono stati evidenziati in figura I parametri da noi utilizzati per questo tutorial.

Nel primo si allestiscono le scene, si gestiscono le variabili relative all'output dell'immagine finale, si definiscono materiali e via dicendo.
Nel secondo si costruiscono i modelli poligonali da utilizzare nel Layout: molti e molto potenti sono gli strumenti (tool) di modellazione messi a disposizione per la creazione degli oggetti.
Il processo di lavorazione incomincia quindi dal Modeler, per concludersi nel Layout con la fase di rendering. A dire il vero, la cosa può essere complicata a piacimento: spesso occorre infatti affiancare ad oggetti da noi modellati, materiale prodotto da altri e distribuito sia commercialmente sia nel pubblico dominio, sui più disparati supporti informatici (disk, cd-rom, archivi telematici).
Molto spesso, specie quando si hanno in mente idee molto particolari, occore fare uso di software accessorio: parliamo in questo caso di painter bidimensionali, per la creazione di brush e texture, oppure di convertitori di formati, essenziali per accedere a materiale preesinstente sviluppato su altre piattaforme, ed altro.
Risulta chiaro che lavorare nel "3D" implica l'immersione in un universo che va ben oltre il semplice modellatore o ray-tracer: nelle puntate successive avremo modo di provare "su strada" molti di questi accessori.
Esaurita questa breve introduzione, passiamo a definire la struttura del corso.

Dato che il fine ultimo è quello di rendere il più velocemente produttivo Lightwave, ogni singola puntata si occuperà parallelamente del Modeler e del Layout. Inoltre il corso vero e proprio si esaurirà in poche (4-5) puntate: raggiunto un livello accettabile, si passerà infatti a propporre tutorial o accorgimenti di carattere pratico, lasciando più spazio a news ed altro.
Facciamo comunque notare la presenza di uno spazio per i tutorial "avanzati", presente fin da questo numero, e dedicato ad utenti più esperti.

Interfaccia utente: il Modeler

Il Modeler si presenta come un classico editor a quattro viste (quad view): tre sono piane, ovvero mostrano una visione bidimensionale (da un preciso punto di vista) dello spazio e del suo contenuto; la quarta si avvale di tutte e tre le dimensioni, permettendo una visione più completa e realistica degli oggetti, in fase di editing.
La modellazione dell'oggetto avviene generalmente in una delle tre viste piane. Diciamo "generalmente" perché nessuno vieta l'utilizzo della vista prospettica: è solo una questione di praticità ed efficacia.
Le viste sono dimensionabili in tempo reale tramite mouse, semplicemente cliccando con il mouse nel centro della croce formata dai vertici delle quattro finestre.
Esiste un pannello per un controllo più approfondito della visualizzazione, accessibile tramite il menu DISPLAY, sottomenu OPTIONS: vedremo in futuro come utilizzare le varie opzioni ivi presenti.
Per utilizzare il Modeler occorre prendere dimestichezza con alcune particolarità (non propriamente in standard Amiga OS) della sua interfaccia.
In primo luogo non esistono menu a tendina: in loro vece troviamo una serie di bottoni, posti nella parte superiore dello schermo.
Premendoli, la pulsantiera posta sulla sinistra delle viste muterà, mostrando per ogni menu attivato una sorta di sottomenu dal quale finalmente accedere alle varie funzioni.
In alto a destra, rispetto allo schermo, troviamo una griglia di piccoli pulsantini, accoppiati a due a due.
L'oggetto a cui stiamo facendo riferi-

In figura trovate un esempio di come variando due parametri critici, si arrivi ad una resa finale differente. I parametri variati sono, per i tasselli superiori FREQUENCIES (sia per le COLOR TEXTURE sia per le TRANSP. TEXTURE), mentre per i tasselli inferiori TEXTURE VALUE (solo per le TRANSP. TEXTURE).

mento è il tool per la gestione dei layer, ovvero i piani di lavoro sovrapposti, nei quali andremo a porre le varie parti dei nostri oggetti. Per ogni layer esiste un livello di background ed uno di foreground: l'utilizzo di uno o dell'altro livello è strettamente legato alla funzione od al tool che stiamo utilizzando. Si va dalla semplice visualizzazione/editing di più layer, alla definizione di oggetti critici in operazioni booleane ecc. Vedremo volta per volta come utilizzare nel corretto modo i Layer.
Particolare importanza assumono le zone "franche", dove cioè non è presente alcun bottone, selettore o altro. Cliccando su di esse, è possibile deselezionare punti e poligoni, resettare operazioni di creazione di primitive ed altro ancora.
Il processo di selezione/deselezione delle entità geometriche è regolato dai tre tasti posti nella parte in basso a sinistra dello schermo. Le modalità sono tre: per punti, per poligoni o per volume. Dal menu DISPLAY si può accedere a diversi altri sottomenu che aggiungono un ulteriore controllo per la selezione.
La serie di pulsanti posti in basso a destra dello schermo sono i basilari operatori per l'editing degli oggetti. Tramite essi è possibile agire su un oggetto come se si operasse in un word processor, tagliando, incollando o copiandone parti di esso. I tasti UNDO e REDO (ver. 4.0) consentono di rimediare ai frequenti pasticci nei quali ci capita di incappare a causa di "manovre" errate o fortuite. L'interfaccia del Modeler contempla anche l'uso di hotkey, ovvero comandi diretti da tastiera al posto della selezione tramite mouse. Premendo il tasto HELP (sulla tastiera!), vi verrà mostrata la lista delle principali combinazioni di tasti. Tanto per fornire un punto di partenza, vi ricordiamo che nel menu OBJECTS sono presenti tutti i comandi per il caricamento da disco (LOAD) o da Layout (IMPORT) degli oggetti. Usateli con cautela, evitando di salvare (SAVE/EXPORT) oggetti "malamente" modificati sugli originali posti su disco. Passiamo ora a dare il primo sguardo al Layout.

Un esempio di applicazione della texture appena creata su un oggetto di media complessità.

In evidenza i due pannelli di controllo relativi alle COLORE TRANSPARENCYtexture per l'effetto "incandescenza". Le zone evidenziate corrispondono ai parametri modificati nel tutorial.

Interfaccia utente 2: il Layout

L'utilizzo del Layout è concettualmente molto simile a quello del Modeler, almeno per quanto riguarda le gestione dei menu. La differenza sostanziale sta nell'uso di veri e propri pannelli di controllo, al posto delle "pulsantiere intercambiabili" poste alla sinistra dello schermo del Modeler. Al loro posto troviamo ciò sul quale ci preme soffermare principalmente l'attenzione: i gadget per il controllo in tempo reale dell'inquadratura, degli oggetti, della camera e delle sorgenti luminose.
Una delle peculiarità di Lightwave sta proprio nel fatto di poter operare in tempo reale in un gran numero di operazioni di editing: tale peculiarità diventa essenziale nel Layout, nel momento in cui ci troviamo a dover posizionare oggetti, provare inquadrature o valutare l'efficacia di una sequenza animata. Per essere più precisi, diamo uno sguardo alla parte iniziale del flusso operativo che regola l'utilizzo del Layout.
Il prerequisito essenziale è quello di disporre di uno o più oggetti da importare nell'editor: come visto, questi possono provenire direttamente dal Modeler, oppure da raccolte di qualsiasi genere.
Caricato l'oggetto, si provvede a dotarlo di attributi: con il pannello SURFACE possiamo creare ed assegnare ad esso ogni genere di materiale. La seconda fase consiste nella disposizione degli elementi fondamentali della scena, ovvero l'oggetto stesso, le luci, la camera. Proprio in questa fase si farà intenso uso dei gadget citati in precedenza.
Nelle prossime puntate avremo modo di sviluppare completamente il percorso da seguire per arrivare al rendering di una scena.
Tornando alla fatidica pulsantiera, vediamo in maniera più analitica a quali funzioni possiamo accedere tramite essa. In primo luogo occorre distiguere almeno tre sezioni fondamentali denominate dallo stesso programma come VIEW, EDIT, MOUSE.
La prima include tutti i controlli per l'inquadratura: è possibile selezionare sia viste bidimensionali (già trovate nel Modeler), sia viste da lampade o da osservatori "esterni", sia la vista della camera. Facciamo notare che solo quest'ultima "fa testo" per il rendering delle scene.
La sezione EDIT consente di selezionare l'attore sul quale si vuole operare. Può essere un punto di vista (VIEW o CAMERA), oppure una lampada, un oggetto con la relativa struttura scheletrica (vedremo in futuro...), o, per finire la camera.
La terza sezione ci consente di definire in che maniera vogliamo che l'attore in fase di editing sia influenzato dallo spostamento del mouse. Un attore può essere spostato, ruotato o deformato in diversi modi.
Facciamo notare che ad ogni tipo di attore, corrisponde l'apparizione di un diverso tipo di pulsantiera sulla parte bassa dello schermo. In futuro ci dilungheremo sulle effettive caratteristiche di ogni singolo attore.
Prima di concludere vi consigliamo di provare ad interagire subito con l'interfaccia del Layout. In particolare, provate a caricare un oggetto (pannello OBJECTS tasto LOAD OBJECT, e poi conferma con CONTINUE). Nelle varie modalità sia di EDIT sia di VIEW, muovete il puntatore del mouse all'interno della vista, tenendo premuto il tasto destro o sinistro. Vi accorgerete di poter agire con riscontro in tempo reale sui vari aspetti dei diversi attori.
Concludiamo qui questo primissimo approccio con il Lightwave. Agli insoddisfatti non possiamo che consigliare di proseguire con la lettura, ed affrontare il tutorial proposto.

Lightwave3D: il tutorial

Quello che vi presentiamo questo

mese è un esperimento non particolarmente impegnativo, che comunque potrà servirvi come spunto per interessanti applicazioni.
Si tratta in sostanza di riprodurre effetti di "turbolenza incandescente", ivi inclusi, con semplici accorgimenti, archi voltaici e fenomeni elettrici in genere.
Il mezzo sul quale faremo perno per ottenere i detti effetti altro non è che l'utilizzo delle texture procedurali incluse con Lightwave.
Chiaramente non ci limiteremo al rendering di una singola immagine, ma anzi provvederemo ad animare il tutto, massimizzando la qualità dell'effetto complessivo.
Per incominciare avete bisogno di un oggetto da rendere "incandescente". Entrate nel Modeler e create una Sfera (menu OBJECTS/ BALL, OBJECTS/NUMERIC). Non importa la dimensione o il numero di sezioni da voi selezionate. Dopo aver confermato e, quindi chiuso, il requester, provvedete ad inserire fiscamente la sfera nell'editor, premendo "enter" sulla tastiera.
Assegnate una superficie all'oggetto, specificandone il nome (tasto Q), ed esportatelo nel Layout (OBJECTS/ EXPORT).
Passate nel Layout. Se tutto è andato a buon fine, la sfera dovrebbe essere visibile nel mezzo dello schermo. Attivate il pannello SURFACES e posizionate il selettore CURRENT SURFACE sul nome della superficie da voi assegnata.
Per creare un effetto di incandescenza si utilizzerà la texture MARBLE. Prima di attivarla occorre però assegnare un colore base all'oggetto, colore che andrà scelto a seconda che si voglia simulare un fenomeno elettrico (blu scuro), oppure un effetto più caldo, tipo una colata di magma (arancio acceso). Premete quindi sull'apposito pulsante (SURFACE COLOR) e inserite valori opportuni (blu elettrico: R=0 G=0 B=70-150; arancione: R=250 G=160 B=50).
Uscite dal requester confermando e premete la T posta di fianco al selettore appena attivato. Entrerete così nel pannello per la definizione delle texture. Cambiate il selettore TEXTURE TYPE in MARBLE.
Inserite come TEXTURE VELOCITY il valore 0.05 per tutti gli assi. Tale valore controlla l'animazione della texture; dipende chiaramente dalla sua dimensione e da quella dell'oggetto. Notate che potrebbe essere necessaria una sua modifica nel caso in cui, durante l'animazione, la texture si muovesse troppo (o troppo poco) velocemente.
Selezionate la Y come asse di riferimento. Modificate il colore della texture, premendo sull'apposito gadget, portandolo a R=200 G=255 B=255 per un effetto di tipo elettrico, oppure a R=255 G=255 B=160 per l'incandescenza. I rimanenti campi vanno così compilati: FREQUENCIES=6-4, TURBOLENCE=2, VEIN SPC. =0.5 e VEIN SHARP. =10-5 (rispettivamente per i due effetti). Confermate ed uscite dal pannello texture. Sempre nel pannello SURFACES inserite i seguenti valori: DIFFUSE LEVEL=100, LUMINOSITY= 100, TRASPARENCY=100. Attivate poi i flag: SMOOTING, DOUBLE SIDED, GLOW EFFECT (ver. 4.0 di Lightwave).
Premete ora la T posta a fianco del parametro TRASPARENCY.
Entrerete in un nuovo pannello per la definizione delle texture.
Riportate identici i valori inseriti in precedenza nel requester simile. L'unica eccezione va fatta per i campi TEXTURE VALUE=1-50 (utile per controllare l'intensità delle venature luminose), e VEIN SHARP. = 4-2 (rispettivamente per i due effetti). Notate che per le texture che controllano la trasparenza non è possibile modificare il parametro colore. Confermate ed uscite dal pannello. Gli utenti di Lightwave 4.0 (o superiore) dovranno attivare il flag ENABLE GLOW EFFECT dal pannello EFFECTS. In tale pannello è inoltre possibile definire l'ampiezza e l'intensita del GLOW. Prima di generare la sequenza animata, assicuratevi che l'oggetto sia visibile da parte della camera premendo il tasto CAMERA nella parte di pannello denominata VIEW. Inoltre assicuratevi che le impostazioni riguardanti risoluzione (pannello CAMERA) e salvataggio dei file (pannello RECORD) siano in linea con le vostre necessità (giusta risoluzione, antialiasing ON/OFF, formato grafico da utilizzare ecc.).
Non occorre aggiungere altro: tutti gli elementi per il rendering di un'animazione sono stati impostati.
Premete il tasto RENDER, impostate il numero di frame e selezionate la modalità AUTOMATIC.
Confermate ed attendete. Già dai primi frame potrete accorgervi della correttezza o meno delle impostazioni. Nel caso ci fossero errori di dimensionamento, vi ricordiamo che i parametri critici sui quali agire sono essenzialmente: TEXTURE SIZE/VELOCITY, VEIN SHARPNESS, e chiaramente le impostazioni relative alla camera. Si esaurisce qui il primo appuntamento "finalmente" ufficiale con Light-wave. Prima di concludere però vogliamo invitarvi a partecipare voi stessi a questo spazio. Il come lo avrete di certo intuito: mandateci tutto, immagini, file di oggetti, animazioni, i vostri esperimenti, i vostri dubbi o semplicemente una cartolina. Tutto il pubblicabile verrà pubblicato: oggetti ed immagini potranno inoltre essere incluse nei futuri CD-Rom di EAR. Alla prossima.

Un esempio di applicazione della texture appena creata su un oggetto di media complessità. Notate la possibilità di applicare la texture, una volta salvata su disco, a qualsiasi oggetto importato nel Layout.

Come si sta evolvendo il panorama del software "serio" su Amiga? Cosa è fermo da troppo tempo, cosa si muove ancora, cosa si sta preparando?

Produttività Amiga: la situazione

di **Marco Milano**

Ormai è passato quasi un anno da quando la ESCOM ha acquistato ciò che rimaneva della Commodore, promettendo un pieno rilancio del nostro beneamato Amiga. Sarebbe dunque il momento di fare un primo bilancio, tentando di capire se la ESCOM si sta muovendo bene, se le promesse vengono mantenute, ed in definitiva comprendere se chi vuole lavorare seriamente con Amiga può sperare di tornare all'avanguardia nel mondo informatico, o almeno rimanere al passo con gli altri sistemi.

In alcuni campi il vantaggio del nostro Sistema operativo sugli avversari era tale che, nonostante la lunga sosta, siamo ancora in una situazione invidiabile; in altri, purtroppo, abbiamo "perso il gruppo".

In questo articolo cercheremo di fare un po' "il punto", in modo da affrontare con maggiore consapevolezza il futuro di "power user" su Amiga.

La musica

Iniziamo subito con le "note dolenti" (amara battuta!): il maggior vanto musicale del nostro computer, un programma che per semplicità e piacere nell'utilizzo faceva impallidire i costosissimi Sequencer per Macintosh, che con le sue estensioni multimediali permetteva di costruire produzioni di grande livello (ricordiamo la presentazione per l'assegnazione delle Olimpiadi agli USA), sì, avete capito, proprio lui, Bars & Pipes Professional... è defunto!

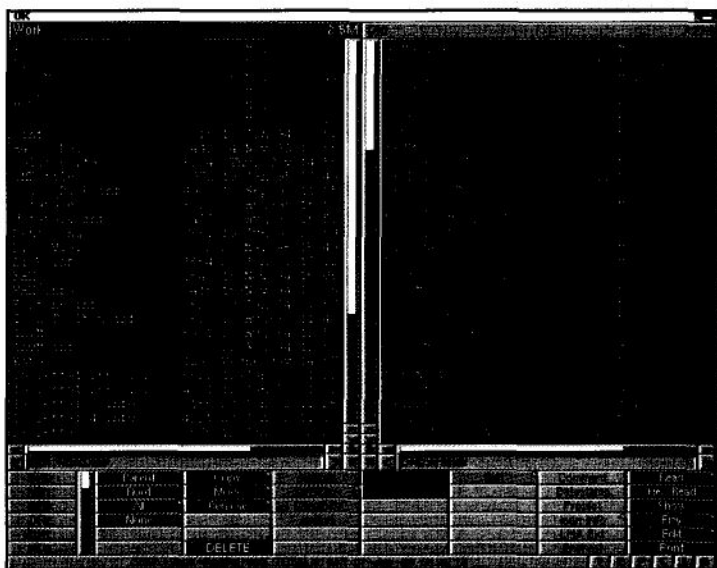
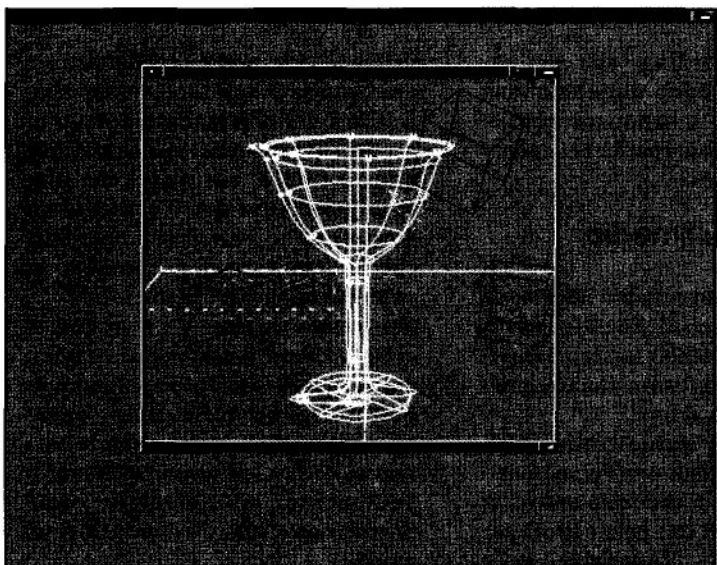
Intendiamoci, non si è cancellato automaticamente dal nostro Hard Disk, ma purtroppo la Blue Ribbon Soundworks, già Blue Ribbon Bakery, ha smesso per sempre di fare panettoni, ed i nostri Natali saranno più amari.

La casa di B&PPro, ma anche SuperJAM!, The PatchMeister, dell'interfaccia MIDI a 48 canali e della scheda E-mu Proteus per Amiga, ha chiuso i battenti. Ancor più triste, il gruppo di cervelli che era dietro quegli eccezionali prodotti è stato acquisito dalla Microsoft. Questo vuol dire che i prossimi prodotti di quelle illuminate menti saranno dedicati all'odiato mondo Windows, e noi dovremo stare a guardare.

Bars&Pipes e compagnia non verranno più aggiornati, anzi, la Blue Ribbon prima di defungere ha "regalato" alla comunità Amiga il suo codice, rendendolo disponibile gratuitamente via Modem (per ora solo agli utenti CompuServe).

All'orizzonte non si vede nulla di paragonabile a Bars & Pipes o Super JAM! per le nostre macchine, e l'unica fortuna è che B&PPro era un programma già tanto potente, che il professionista potrà continuare a realizzare musica MIDI con facilità per ancora molto tempo prima di sentire la necessità di cambiare programma (ovvero di passare al PC).

Gli avversari sulle altre macchine hanno infatti sviluppato funzionalità di campionamento su HD ed altre potenti caratteristiche, ma in fondo per scrivere della bella musica ci vuole un buon compositore, e di tutte le funzioni aggiuntive si può anche fare a meno, almeno sinché i programmi che le implementano costeranno più di un milione e saranno così complicati da usare.

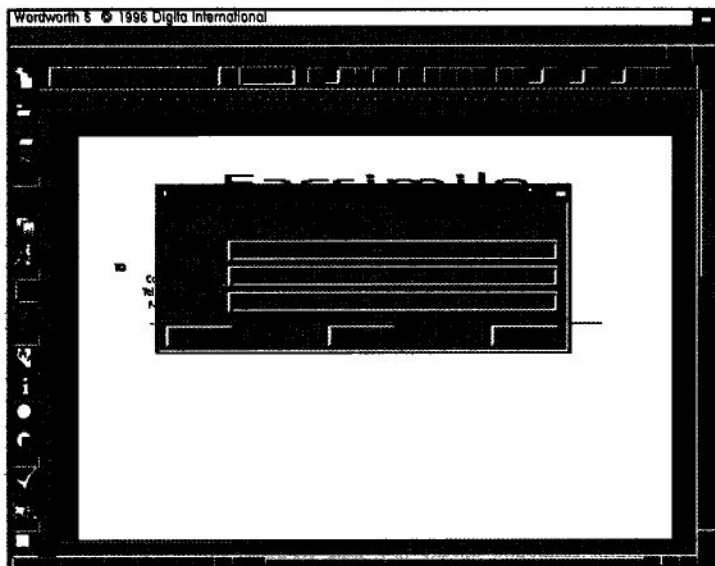
Complicati come gli unici Sequencer attualmente in sviluppo per Amiga, quelli tedeschi (MIGNON ecc.), che di fronte a Bars&Pipes sembrano un "ritorno al KCS" (1987).

Directory Opus, il fiore all'occhiello delle Utility Amiga.

Real 3D, la miglior qualità di Rendering al mondo.

Nel campo dei programmi di notazione musicale, Deluxe Music 2.0 rimarrà anch'esso probabilmente l'ultima incarnazione, considerato che la Electronic Arts è tutta impegnata a fare miliardi con i giochi su CD-ROM per Pentium, e ci aveva già fatto penare sette anni per avere la versione 2.

Si tratta di un programma ancora valido, ma con limitazioni molto grosse rispetto agli avversari come Finale 3.0 ecc., che hanno come unico difetto il costo.

Il campo dell'audio digitalizzato su Amiga è invece molto più "soleggiato": i vari Tracker continuano ad essere sviluppati in versioni sempre più potenti, e spesso shareware, mentre la qualità dell'audio digitale Amiga è sempre infinitamente superiore alle "SoundBestie" per PC. Anche gli strumenti di campionamento sono molto avanzati, e grazie ai programmatori più abili la qualità di riproduzione dei campioni è tale da ovviare alla mancata introduzione di un chip a 16 bit sulla piastra madre.

Il top del campionamento è rappresentato dalle schede audio a 16 bit, di cui continuano ad essere sviluppate le tedesche Toccata (più economica) e Maestro (più avanzata). Quest'ultima è quasi al livello della regina del gruppo, la AD516, che con il suo software Studio16 3.0 è il massimo dell'audio professionale e

Wordworth 5, il primo Word Processor Amiga ad assomigliare a Word per Windows.

dell'HD recording su Amiga. Purtroppo è proprio di quest'ultima scheda che non si hanno più notizie: la SunRize sembra sparita nel nulla.

Il multimedia

Qui la musica diventa più allegra: da sempre campo di eccellenza di Amiga, se anche non fossero più sviluppati nuovi software rimarremmo ancora per anni al top.
Guardando con occhio critico i CD-ROM multimediali per PC, notiamo che gran parte di essi sono ancora ai livelli raggiunti dai primi titoli per CDTV, come le "TimeTable" della Scienza e della Storia prodotti dalla Xiphias nel lontano 1990. Nonostante le richieste in termini di hardware siano notevoli (Pentium, schede video VESA, lettori CD a quadrupla velocità), i difetti tipici dei PC (perdita di frame nei video AVI o QuickTime, perdita di sincronizzazione audio-video ecc.) permangono, mentre su Amiga basta un lettore CD singola velocità per avere filmati fluidi ed audio perfetto.
Il vero problema è nel numero sempre più ridotto di titoli per Amiga: dei fiori all'occhiello come la versione AGA dell'Enciclopedia Grolier in italiano sono stati sviluppati ma non commercializzati causa l'arresto della produzione di Amiga e CD-32; ora che la produzione dei primi è ripresa e che i lettori di CD sono sempre più diffusi si nota un proliferare di CD-ROM "collezione" (con software, file audio, grafici ecc.) e una carenza di veri titoli multimediali. Ciò è indubbiamente dovuto ai grossi investimenti necessari per questo tipo di software, che non sono possibili se non è garantito un grosso ritorno economico. Speriamo che le vendite Amiga risalgano al punto da migliorare la situazione.
Per quanto riguarda gli strumenti di sviluppo, non possiamo lamentarci: dai tempi di CanDo disponiamo di potenti tool per realizzare programmi multimediali senza scrivere una riga di codice, ed alcuni software di "authoring" multimediale, come Scala, sono ancora i migliori al mondo.
Anche qui c'è però la nota triste: proprio Scala è fermo da un bel po' alla versione MM400, e la società produttrice (in cui sono confluiti molti programmatori Commodore) si è dedicata al mondo PC, realizzando "Scala MMOS". Interpellati recentemente su un porting di tale software su Amiga, i dirigenti Scala hanno dichiarato che saranno felici di farlo appena l'Amiga avrà migrato su RISC, un processore che meglio si adatta al nuovo ambiente Scala. Incrociamo le dita...

Grafica e video

Un altro regno in cui l'Amiga continua ad essere leader: i grandi produttori hollywoodiani usano ancora Amiga, ed hanno una bella lista di ordini di A4000 Tower (incuranti del prezzo di circa 6 milioni: per loro non è certo alto!).
Proprio negli ultimi mesi è stata realizzata un'altra produzione di altissimo livello con Amiga: James Bond "Goldeneye" ha alcune scene realizzate con Amiga e Lightwave, ad esempio quella dei MiG-29 che sfrecciano nel cielo.
Lightwave è considerato dai professionisti un grande prodotto, soprattutto perché presenta delle caratteristiche assenti sui più famosi programmi per Silicon Graphics, come il motion blur, ed è veloce nel Rendering.
Real 3D è giunto alla versione 3, e nonostante ne siano state sviluppate versioni per altre piattaforme, la versione Amiga continua a svilupparsi più o meno parallelamente alle altre. Comunque, se anche non fosse più migliorato ha ormai raggiunto un tale livello di eccellenza, soprattutto nella qualità del Rendering, da reggere per anni. Imagine ha ancora numerosi estimatori, ed è un'ottima scelta per chi vuole un programma di utilizzo più immediato; nonostante sia anch'esso fermo da molto, molti pacchetti di contorno vengono prodotti a pieno ritmo.
Crediamo comunque che la palma di miglior programma di Rendering sia sempre più nelle mani di Lightwave, che essendo prodotto con successo anche per altre piattaforme, racimola abbastanza fondi per continuare lo sviluppo su Amiga; il solo fatto che la versione 4.0 per Amiga sia rilasciata su CD-ROM la dice lunga.
Ci sono poi nuovi prodotti in sviluppo, come Cinema 4D (uscito addirittura in versione italiana, recensita su EAR di Marzo 96), dotati di ottime caratteristiche.
Nel campo della grafica 2D Amiga è ancora ad un buon livello, ma si sente la mancanza di aggiornamento di programmi leader quali ADPro o Morph Plus, la cui velocità e qualità degli effetti è spesso migliore di software come Corel Photo Paint o Adobe PhotoShop, ma per numero e varietà degli effetti non reggono più il passo. Ancora supportata e sviluppata è invece l'accoppiata ImageFX e CineMorph, validi concorrenti dei precedenti.
Grande tristezza invece per Deluxe Paint che dopo aver fatto la fortuna della Electronic Arts, è stato ignominiosamente abbandonato, mentre Personal Paint della Cloanto potrebbe essere ancora aggiornato ed è un

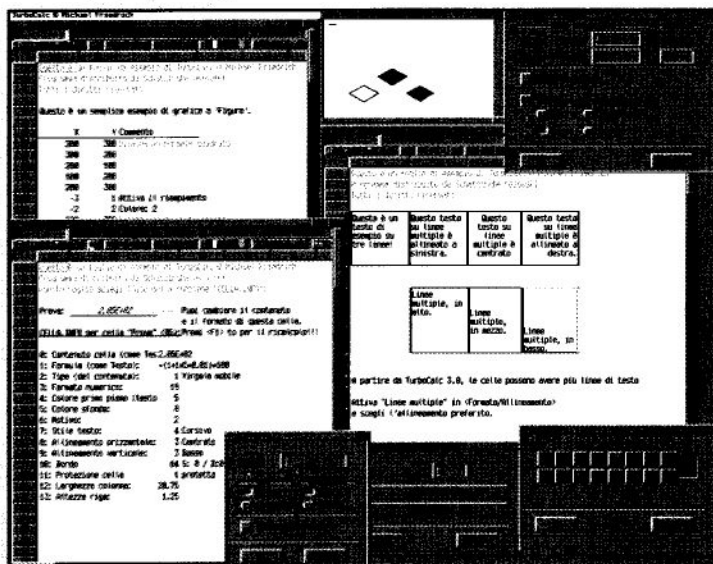
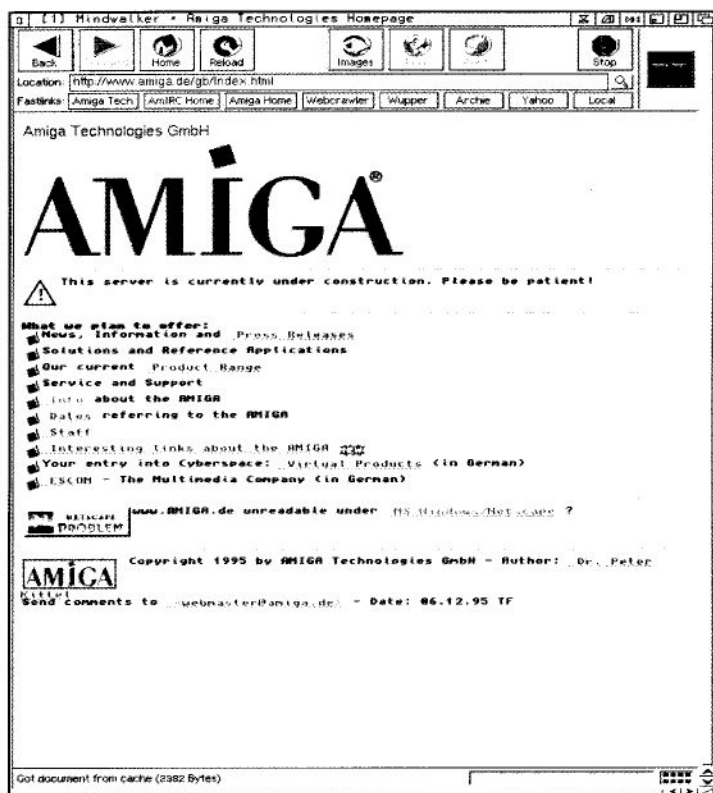
programma di ottimo livello. C'è però mancanza di aggiornamento nei programmi di grafica a 16 milioni di colori (TV Paint, True Paint), che sono ormai necessari, con la sempre più grande affermazione del formato JPEG e le necessità di lavorare con immagini per Internet.
Le schede video, che permettono di superare gli ormai insostenibili limiti di risoluzione e stabilità degli schermi Amiga, sono fortunatamente ancora in sviluppo, soprattutto la Picasso (che sarà presto presentata anche per Mac) e la Retina, assieme alla mostruosa scheda a 64 bit della tedesca Phase 5.
Infine, le schede di produzione video e TV come la PAR (Personal Animation Recorder) sono ancora in vendita, e garantiscono al professionista di poter riversare i suoi video in formati validi per la messa in onda (qualità broadcast) e di eseguire post-produzione video ed editing su hard disk alla massima qualità possibile (e ad una frazione del prezzo dei concorrenti programmi e schede per PC).
Di questi ultimi mesi è poi la notizia di un accordo tra la Amiga Technologies e la Visicorp, per la produzione delle tanto nominate e mai realizzate "Set Top boxes" per la TV interattiva, pronte anche per navigare in Internet: sono anni che sappiamo che nessun altro sistema può offrire la TV interattiva con soli 2 MByte di RAM, e speriamo che stavolta alle lodi seguano i fatti.

Bars&Pipes Professional, un grande Sequencer che non sarà più sviluppato.

Lightwave e Real 3D sono un punto di riferimento per la piattaforma Amiga. Imagine invece sembra essere in calo di popolarità. (Immagine di Paolo Griselli).

Word Processor, Database, Worksheet

Proprio il campo che nella storia Amiga ha sempre fatto da Cenerentola, quello delle applicazioni di produttività personale e da ufficio, sta vivendo una nuova giovinezza grazie alle due rivali Digita (britannica) e Softwood (statunitense), ambedue impegnate nell'ambizioso compito di dotare l'Amiga di qualcosa di paragonabile alle Suite "Office 95", "PerfectOffice", ecc. fiore all'occhiello di Windows.
La Digita propone l'ottimo Wordworth 5 (recensito nello scorso numero di EAR), che è il primo WP Amiga dotato di funzioni simili a Word per Windows (il confronto è stato anch'esso pubblicato su EAR di Aprile 96), e che è utilizzabile con dizionario, correttore ortografico e sillabazione in italiano.
Ad esso si affiancano il foglio elettronico TurboCalc ed il database Datastore, ambedue di livello inferiore al WP, ma comunque validi; con Money Matters, programma di gestione di bilanci familiari, ed Organiser, un'agenda elettronica, si completa la Suite della Digita.
La Softwood dal canto suo non sta a guardare, e propone la serie di programmi di produttività connotati dal prefisso "Final": Final Copy, ottimo Word Processor che sino all'uscita di Wordworth 5 era sullo stesso piano del rivale Digita; Final Data, database valido come e forse più di Datastore, grazie al supporto di grafica ed audio; ed infine Final Calc, il miglior foglio elettronico per Amiga.
Questo programma rappresenta (come Wordworth nel campo WP) il miglior esempio di implementazione di funzioni tipiche dei fogli elettronici cone Excel, QuattroPro ecc., essendo dotato di ToolBar, di funzioni "drag&drop", di Help On-line e di potenti grafici manipolabili. Anche le funzioni matematiche sono complete, e le possibilità di Undo-Redo illimitati e di importazione di file Lotus 123 rendono possibile "portarsi il lavoro a casa" senza acquistare un PC.
Infine, la Cloanto, famosa casa nostrana, presenta (addirittura su CD-ROM) la sua "Personal Suite": Personal Paint 6.4, di cui abbiamo già detto; Personal Write, ovvero l'ultima versione dell'arcinoto C-1

L'ottimo TurboCalc importato in Italia da C.A.T.M.U. Uno dei pochi software localizzati degnamente.

MindWalker è solo una delle soluzioni proposte nell'ambito browser Web.

text, usatissimo dagli articolisti Amiga; Personal SBase, ovvero la versione Personal di SuperBase 4, il miglior database esistente per Amiga, dotata però di funzioni relazionali e di Forms editor come nella versione Professional; Personal Fonts, l'unico Editor di Font bitmap a colori.
Avrete capito che finalmente anche l'amighista può fare affidamento su una base di programmi "seri", e grazie alla lotta tra le software house coinvolte, il livello dei prodotti si sta alzando notevolmente.
Basti pensare che ognuna delle tre contendenti ha un "campione" nel suo settore: il miglior WP alla Digita, il miglior foglio elettronico alla Softwood, il miglior Database alla Cloanto.
Forse ci toccherà comprarli tutti...

Internet

È la moda del momento, e fortunatamente non è solo una moda. Siamo convinti sia la rivoluzione della rete sia solo agli inizi, un po' come accadde per la televisione quarant'anni fa, e che quando la tecnologia permetterà maggiore velocità e funzionalità interattive ci sarà un'ulteriore espansione a ritmi ancor più incredibili degli attuali. In un nuovo media interattivo l'Amiga non poteva che essere protagonista, ed infatti nel campo del software per Internet ci siamo subito trovati in prima fila, sia dalla parte dell'utente sia da quella del produttore.
Le somiglianze tra l'AmigaOS e Unix sono molte, e nel mondo delle comunicazioni è Unix a dettare legge: le somiglianze aiutano l'esperto di Amiga a farsi valere nel mondo Unix, ed inoltre chi volesse utilizzare direttamente questo Sistema può farlo con spesa irrisoria, basta dotarsi di una delle versioni di Unix per Amiga, come Aix, Amiga Linux o NetBSD (di cui la versione 1.1 è stata inserita sul CD-ROM di EAR di Febbraio 96), ed avere la MMU ed un centinaio di MByte liberi sul proprio hard disk.
Per quanto riguarda Posta elettronica e Newsgroup abbiamo l'imbarazzo della scelta, ad esempio l'ottimo Thor (recensito nella versione 2.2 su EAR di Marzo 96).
Nel campo dei Browser non abbiamo a disposizione il "solito" Netscape, ma ci sono pressanti contatti della Amiga Technologies con la Netscape per ottenere una versione Amiga del Browser più diffuso al mondo.
Comunque, all'amighista non è mai piaciuto "intrupparsi" con la massa: abbiamo AMosaic, dotato di funzionalità grafiche, abbiamo il nuovissimo "iBrowse", capace di connessioni multiple (sino a 10) e di caricamento asincrono della grafica, con velocità nel download di pagine Web pari a quella di Netscape.
Ma soprattutto abbiamo il "Surfer Pack". Si tratta di un pacchetto che verrà messo in commercio con gli A1200 e che ne farà il primo computer al mondo già "Internet Ready" senza bisogno di alcun software aggiuntivo. Per gli utenti già in possesso di Amiga sarà possibile l'acquisto del solo software o del software più il Modem.
Il contenuto: AS225R2, il sostituto di AmiTCP, per la gestione del collegamento; AmiIRC, per partecipare ai

Chat in tempo reale; AmiFTP, per scaricare rapidamente file in protocollo FTP, dotato di interfaccia grafica decisamente superiore a WS FTP per Windows; Voodoo, il programma di Posta Elettronica che supporta lo standard MIME, dunque con possibilità di allegare ai nostri messaggi dei file binari (anche UU-Encode); infine, il Browser "MindWalker", dotato di funzioni di ricerca, Bookmark per ritrovare i siti preferiti ecc.
Tutto il software Internet per Amiga necessita della MUI, l'estensione "Magic User Interface" che oltre a permettere l'uso di Internet migliora il look dell'AmigaOS e permette una personalizzazione spinta ed indipendente dell'interfaccia grafica dei normali programmi Amiga.
In definitiva non possiamo proprio lamentarci, vista anche la diffusione di Amiga sul Web: i siti dedicati sono molti, a cominciare dalla stessa Amiga Technologies (www.amiga.de), ora presente anche in inglese, dalla gigantesca AmiNet, dotata di mirror in tutto il mondo, e (un po' di orgoglio) da Enigma Amiga Run, la prima rivista italiana ad apparire in forma elettronica su Internet (www.skylink.it/ear).
Gli amighisti in Internet sono veramente tanti: pensate che una semplice ricerca del termine "Amiga" con il famoso motore di ricerca "Altavista" ci ha dato più di 50 mila documenti consultabili!

IBrowser in azione, ..nulla di paragonabile a Netscape... ma pur sempre un ottimo browser.

Utility e hardware vario

Qui le cose sono sempre andate bene, e anche se c'è un indubbio rallentamento delle produzioni commerciali, il mondo shareware sopperisce validamente. Non è un'opinione da "fanatici" dire che Directory Opus è il più comodo programma di gestione file-system al mondo, su qualunque macchina. Nemmeno NeXT Step, o le Norton Utilities per Windows 95, pur dotati di infinite funzioni e di un'ottima grafica, hanno la comodità e velocità di utilizzo di quella "perla", che può rendere veramente raro l'accesso al Workbench. Purtroppo è un po' che non viene aggiornato, ma le ultime due versioni (la quattro, rilasciata anche su alcune riviste, e la cinque, che può aprire più delle classiche due finestre affiancate) sono talmente vicine alla perfezione da non far attendere ulteriori upgrade. Il numero e la qualità delle utility per Amiga sono tali da non poter essere racchiusi in queste righe, ma tra queste vorremmo spendere due parole per gli emulatori: un campo particolarmente sviluppato grazie all'architettura Amiga. È ancora in sviluppo la Emplant, con il mitico Jim Drew che, dopo lo scarso successo del modulo di emulazione PC 586 (l'ultima versione "velocizzata" è stata vista dai Benchmark PC come un Pentium clockato a ben... 1 MHz!), è tornato a migliorare la sua prima creazione. Chi vuole emulare il Mac ha poi a disposizione anche l'ottimo programma shareware "Shape-Shifter 3.0". Per l'emulazione PC, mentre le schede hardware sono praticamente scomparse visto l'alto prezzo rispetto ad un PC assemblato, sono sempre in buona salute gli emulatori software, come PC-Task.
Nel campo dell'hardware, sempre ottime notizie sul fronte dei controller SCSI-2 (FastLane su tutti), dei CD-ROM ATAPI, e nuovi sviluppi per le schede di rete Ariadne, con supporto reti Novell.

Futuro...

Per quanto riguarda l'AmigaOS, con la versione 3.1 siamo giunti finalmente ad un punto di approdo: stabile e disponibile per tutti gli Amiga, è un'ottima release. Peccato che il punto di approdo sia un po' fermo, ma non poi tanto come si potrebbe pensare. A parte i miglioramenti di MagicWB e MUI, la Amiga Technologies ha annunciato una versione 3.2 dell'AmigaOS, che sarà fornita assieme ad un nuovo modello Amiga, chiamato "Walker", di cui vi sono già delle foto su Internet.
Le novità software saranno poche, ma direttamente collegate alle novità hardware: il nuovo Amiga sarà un 1200 con 68030 40MHz, con un look futuristico-modulare, supporto bus Zorro e PCI, ed un nuovo chip, chiamato "SuperIO", che controllerà seriale e parallela ad alta velocità, interfaccia MIDI (finalmente!), EIDE per Hard Disk e CD-ROM, Floppy HD. In pratica il nuovo AmigaOS aggiungerà il supporto di queste novità alla versione 3.1. Per il primo Amiga PowerPC dovremo invece attendere ancora un annetto, ma questa è un'altra storia.

Conclusioni

Traetele voi: noi crediamo che per un futuro veramente roseo molto dipenderà dal rispetto, da parte della Amiga Technologies, dei tempi (già abbastanza lunghi) annunciati per il rilascio delle nuove macchine RISC, verso cui si stanno già muovendo molte case tedesche e che potrebbe essere anticipato da una scheda CPU RISC per A4000 progettata dalla Phase 5. Come avete visto, il panorama della produttività su Amiga è variegato: mentre in alcuni campi continua lo sviluppo, in altri si vive di rendita, ed in altri ancora siamo oramai terribilmente indietro.
Tutto sommato però, poteva andare peggio: siamo ancora qui, chi vuole usare Amiga seriamente può ancora farlo senza grosse limitazioni, e lo "zoccolo duro" è abbastanza ampio da concederci un'ultima possibilità per un ritorno alla grande.

Primi passi con Maxon Cinema 4D Pro

Eccovi un piccolo tutorial per i possessori del velocissimo Maxon Cinema 4D Pro in versione italiana. Nessun procedimento di modellazione avanzato, nessuna pretesa artistica né fotografica, solo un semplicissimo esempio su come costruire una scena e farne il rendering.

*di **Maurizio Bonomi***

In questo piccolo tutorial (badate bene, tutorial, non BE-BOP) vedremo come si realizza una semplice (anzi banale) scena all'interno dell'editor e come si ottiene un rendering ad alta qualità della stessa. Vogliamo ribadire che questo non è un tutorial 3D classico, con trucchi di modellazione, segreti da fotografo professionista e studio accurato delle problematiche relative al colore e ai materiali. Niente di tutto questo. Prima di arrivare a questo bisogna passare dalle banalità. Capire i procedimenti, conoscere i comandi e i menu più usati e prendere confidenza con l'interfaccia utente. Per fare questo è inutile perdersi in funambolici procedimenti di modellazione complessa... Tutto tempo sprecato. Anche i migliori grafici 3D sono passati dalla sfera di cristallo al di sopra del piano a scacchi (tranne qualche rara eccezione)! In questo caso cercheremo di costruire una scena composta da tre oggetti semplici appoggiati su di un piano e conditi da qualche bella texture di effetto (tanto per non essere troppo banali). Fatto questo lasceremo calcolare il nostro "capolavoro" al computer. Procediamo, dunque, con il tutorial vero e proprio... armatevi di computer, programma (Maxon Cinema 4D chiaramente), un po' di pazienza e... partiamo! Iniziamo a costruire la scena. Prima di tutto configuratevi l'editor in maniera comoda (per voi s'intende), aprendo le finestre dei bottoni che ritenete più importanti. Il miglior modo per gestire in maniera interattiva e precisa la scena su cui stiamo lavorando, sta nell'aprire tutte le 4 viste (3D, alto, fronte e lato). In questa modalità riusciamo a controllare contemporaneamente posizione, aspetto e inquadratura degli oggetti componenti la scena senza inutili cambi di vista. Solo nel caso di piccole modifiche "di fino" possiamo "saltare" in viste singole per seguire meglio le azioni. Fatto questo dobbiamo decidere che materiali usare in questa scena, in modo da averli già pronti durante la creazione degli oggetti. Sappiamo che il numero di oggetti è 4: un piano d'appoggio, un toroide (o anello), una sfera e un cono. Dunque è naturale che, se vogliamo sperimentare più materiali possibili, dobbiamo crearne quattro diversi. Noi abbiamo scelto questi abbinamenti: piano in marmo lucido, anello in legno, cono in metallo giallo riflettente (tipo oro), sfera tipo arancia (con superfice rugosa e lucida). Per il marmo e il legno dovreste già avere qualche immagine nella directory images (quella di Cinema 4D), ma se avete qualche bella col-

lezione personale scegliete il brush che più vi aggrada. Noi per il marmo abbiamo scelto un'immagine di una lastra d'onice mentre per il legno un brush rappresentante uno strato di Noce. La creazione dei materiali è semplice. Selezionate GESTIONE MATERIALI dal menù MODIFICA. Dopodiché cliccate su AGGIUNGI e scegliete prima il marmo e poi il legno (o Mogano). In entrambi i casi dovete controllare che tutti gli attributi siano a posto. Infatti per ogni attributo è possibile associare una texture. Cambiate quella associata all'attributo COLORE (che ha di solito un path sbagliato) e scegliete quella che più preferite. Per quanto riguarda il marmo dovete fare una piccola modifica alzando a 70,70,70 i valori dell'attributo RIFLESSIONE. In questo modo abbiamo reso il marmo lucido e riflettente. Create poi l'oro (oppure caricatelo con il comando AGGIUNGI). Colore giallo chiaro, riflessione al massimo e nessuna texture per nessun attributo. Infine la buccia d'arancia. Create un materiale con il tasto NUOVO, chiamatelo ARANCIA, assegnateli un colore arancione non troppo "sparato", portate la lucentezza ad un bianco sporco e come chicca finale, sotto la voce EMBOSS, associate la texture Arancia (la trovate nella directory IMAGES) alzando il valore al 30 %. Se volete potete alzare la percentuale di LUCENTEZZA ad un valore intorno al 30 %, in questo modo otterrete la scorza lucida tipica delle arance. Ecco i quattro materiali fatti. Passiamo alla creazione degli oggetti componenti la scena partendo dal piano di appoggio. Dal menu OGGETTI/OGGETTI BASE selezioniamo PIANO (oppure usiamo la combinazione di tasti ALT-3). L'oggetto così creato è un po' piccolino. Per ingrandirlo bisogna fare queste poche operazioni; selezioniamo il bottone raffigurante un cubo bianco dalla window degli strumenti, selezioniamo l'oggetto cliccando il suo punto di controllo, clicchiamo il bottone raffigurante una freccia bianca piccola a fianco di una grossa e dalla vista PIANTA usiamo il mouse per ingrandire l'oggetto. Fate in modo che stia inquadrato nella vista coprendone circa 3/4 di spazio. Fatto. Assegnamoli il materiale tramite il menu MODIFICA/SCELTA MATERIALE scegliendo il marmo. Ora, aggiungiamo gli oggetti da posare su questo piano di marmo. Dal menu OGGETTI/OGGETTI BASE scegliamo ANELLO (ALT-8). L'oggetto comparirà al centro della scena. Fate in modo che non sia troppo grosso dato che ci deve essere spazio per altri due oggetti. Tramite i comandi detti precedentemente potete ingrandirlo/scalarlo a vostro piacimento. Ricordatevi di controllare che l'anello non sia compenetrato con il piano ma sia semplicemente appoggiato. Se fosse così selezionate l'anello, poi selezionate il bottone con la freccia bianca singola e muovete l'oggetto da una delle due viste di prospetto. Una volta posizionato ricordatevi di assegnarli il materiale Legno tramite la voce SCELTA MATERIALE del menù MODIFICA. Continuate la costruzione della scena aggiungendo una sfera e un cono. Scalateli e posizionateli in modo da evitare antiestetiche compenetrazioni. Assegnate i materiali creati appositamente (Oro per il cono, Arancia per la sfera) e dalla vista prospettica controllate che la posizione degli oggetti sia organica e non caotica. Per posizionare la telecamera passate alla vista PROSPETTIVA (tramite il bottone P), selezionate l'occhio e uno dei selettori di movimento (rotazione, spostamento o scalatura). Fatto questo create una fonte di luce selezionando OGGETTI/ OGGETTI BASE/ FONTE DI LUCE (ALT-6). Selezionatela, spostatela (come se fosse un oggetto qualsiasi) in modo da ottenere delle ombre visibili . Con la fonte di luce selezionate, dal menu EXTRA, scegliete la voce LUCE/ POLIGONO e nella finestra di editing scegliete la modalità SPOT. Dato che la scena è grandina e gli oggetti da illuminare non sono pochi, cambiate il valore di apertura dello SPOT da 30 gradi a 45. Dato che vogliamo essere sicuri che lo SPOT punti al centro della scena in modo da illuminare tutto, bisogna ruotare la fonte di luce. Per fare questo in maniera veloce e sicura possiamo selezionare il menu EXTRA /ALLINEA A... e scegliere l'oggetto PIANO. In questo modo la fonte di luce si orienterà in modo da inquadrare perfettamente la scena. Se vogliamo fare i pignoli (e abbiamo a disposizione una macchina veloce) possiamo creare due fonti di luce (colorate in maniera diversa), una a destra e una a sinistra, puntarle entrambe al PIANO in modo da creare un bel gioco di ombre. Occhio che questa aggiunta può costare molto in termini di calcolo! Diamo un occhiata generale alla scena, controllandone l'inquadratura, la posizione della/delle luce/luci e la disposizione degli oggetti. Se tutto è a posto possiamo partire con il rendering della scena.

Rendering finale

Con il tasto destro (badate bene, il DESTRO non il sinistro) selezionate il gadget rappresentante una pellicola cinematografica. Comparirà un POP-UP menu. Scegliete la voce CALCOLO RAY-TRACING. Si aprirà una finestra di settaggi; qui avete la possibilità di scegliere risoluzione, tipologie di calcolo e file di output da generare. Se volete fare una prova potete scegliere la modalità TEST che genera un immagine grande 1/4 della risoluzione selezionata. Per cambiare la risoluzione dell'immagine cliccate su OUTPUT, e successivamente su MODO..., vi comparirà uno screen-requester. Se avete una scheda grafica potete scegliere una modalità a 24bit in modo da ottenere un risultato immediato del vostro calcolo. Le macchine AGA possono usufruire della modalità HAM8 che offre ottimi risultati qualitativi. Scegliete anche l'output a 24bit specificando nome e path del file da generare. Fatto questo tornate alla finestra principale delle opzioni. Prima di far partire il calcolo controllate che la risoluzione X-Y sia corretta (se volete un'immagine di test questa sarà 1/4 di quella che avete scelto dallo screen-requester). Per generare l'immagine finale dovete cliccare sul selettore ALTA QUALITA' . Ricordatevi di specificare un valore di ANTIALIASING maggiore di 1 in modo da migliorare la qualità dell'immagine di output. Attenzione a non esagerare in quanto l'antialiasing aumenta notevolmente i tempi di calcolo. Non toccate gli altri parametri per non rischiare lievitazioni di tempo non previste. Il gadget MULTITASKING controlla la proprità del rendering in modo da permettere/inibire l'uso della macchina durante la fase di calcolo. Se non avete un processore potente e avete poca memoria vi consigliamo di inibire il multitasking "spegnendo" il selettore. Ora potete far partire il calcolo... fatevi un bel caffè, e leggetevi un bel giornale (magari continuate a leggere la rivista). Alla fine dovreste ottenere un immagine come quella presente in questo articolo. Se invece ottenete uno sgorbio ritornate sui vostri passi, controllate luci, materiali e oggetti e fate dei TEST rendering di controllo. L'esperienza matura l'utente, percui lavorate e acquisite esperienza. Nelle prossime puntate cerchermo di approfondire meglio alcuni aspetti riguardanti la modellazione, i materiali e il rendering. Nel frattempo continuate a cimentarvi con cubi, piani, sfere e coni. Non preoccupatevi, tanto il prossimo Bit-Movie è ancora lontano e noi abbiamo molto tempo da dedicarvi... Fateci sapere.

Programmare l'Amiga (XVII)

Ultimiamo il discorso sulla preparazione di una view e parliamo delle istruzioni grafiche e della RastPort.

di ***Giuseppe Ligorio***

Dopo aver inizializzato la struttura View per il nostro view, occorre preparare i bitplane e le diverse strutture BitMap ad essi correlati che ci necessitano; questo viene fatto con due funzioni, InitBitMap() che inizializza i campi della struttura BitMap, ed AllocRaster() che alloca la memoria necessaria per un bitplane delle dimensioni specificate:

```
struct BitMap bMap;
/* Inizializza la struttura BitMap per il RasInfo */
InitBitMap(&bMap, DEPTH, WIDTH, HEIGHT);

/* Alloca i diversi bitplanes con AllocRaster ed esce in caso di mancato allocamento */
for (d=0; d<DEPTH; d++)
{
        bMap. Planes[d] = (PLANEPTR)AllocRaster(WIDTH, HEIGHT);
        if (bMap. Planes[d] == NULL) Uscita(ERRORE);
}
```

Come vedete nel listato d'esempio, il prototipo della funzione InitBitMap è questa:

```
InitBitMap(bitmap, profondità, ampiezza, altezza);
```

dove "bitmap" è il puntatore alla struttura BitMap da inizializzare e "profondità", "ampiezza" ed "altezza" sono le dimensioni della BitMap; il prototipo della funzione AllocRaster è il seguente:

```
bitplane = AllocRaster(ampiezza, altezza);
```

dove "bitplane" è un puntatore a byte (o meglio, che è equivalente è una variabile di tipo PLANEPTR); "ampiezza" e "altezza" sono le dimensioni del bitplane; ogni bitplane allocato in questa maniera deve essere liberato (quando non serve più) con la funzione FreeRaster:

```
FreeRaster(ampiezza, altezza);
```

dove i parametri svolgono lo stesso ruolo prima visto. Come AllocMem(), AllocRaster() ritorna NULL se non è stato possibile allocare il bitplane (mancanza di memoria CHIP), per cui controllate sempre il valore ritornato dalla funzione.
Descriviamo ora l'inizializzazione della struttura RasInfo; per inizializzarla non occorre l'utilizzo di alcuna funzione, ma solo l'impostazione di alcuni campi:

```
struct BitMap bMap;
struct RasInfo RInfo;

RInfo. BitMap = &bMap;
RInfo. RxOffset = 0;
RInfo. RyOffset = 0;
RInfo. Next = NULL;
```

dove bMap è una BitMap inizializzata come sopra detto; RxOffset ed RyOffset rappresentano l'offset del display nella BitMap (con 10,10 si saltano i primi 10 pixel in tutti i due sensi della bitmap); Next rappresenta il puntatore alla prossima struttura RasInfo (in caso di dual-playfield).
Passiamo ora alla costruzione della struttura ViewPort, un esempio di codice è il seguente:

```
struct ViewPort VPort;
struct RasInfo RInfo;

InitVPort(&VPort);
VPort. RasInfo = &RInfo;
VPort. DWidth = WIDTH;
VPort. DHeight = HEIGHT;
```

A questo punto occorrerebbe (sotto 1.3) impostare il campo Modes della ViewPort nel vecchio stile (HIRES, LACE ecc.); con il 2.0 occorre creare (come già descritto nella puntata precedente) la struttura ViewPortExtra per le nuove possibilità offerte dall'hardware; ecco la continuazione del codice precedente:

```
struct TagItem vcTags[] =
{
  { VTAG_ATTACH_CM_SET, NULL },
  { VTAG_VIEWPORTEXTRA_SET, NULL },
  { VTAG_NORMAL_DISP_SET, NULL },
  { VTAG_END_CM, NULL }
};
struct DimensionInfo dimquery;
struct ViewPortExtra *vpextra;
if (vpextra = GfxNew(VIEWPORT_EXTRA_TYPE))
{
  vcTags[1].ti_Data = (ULONG)vpextra;
  if (GetDisplayInfoData(NULL,
(UBYTE*)&dimquery, sizeof(dimquery),
DTAG_DIMS, modeID))
{
  vpextra -*maggiore di* DisplayClip =
  dimquery. Nominal;
  if (!(vcTags[2].ti_Data =
(ULONG)FindDisplayInfo(modeID)))
          Errore("Non posso ottenere il
          DisplayInfo");
 }
 else Errore("Non posso ottenere il
DimensionInfo");
```

Bando di concorso per la partecipazione ad IPISA 96 come relatori

di ***Giuseppe Ligorio***

Fermi tutti, niente bollettini da pagare (per il momento); questo messaggio riguarda tutti i programmatori che vogliano presentare un lavoro (ultimato o in corso di realizzazione) ad IPISA '96 (Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga), che si terrà come al solito a Milano verso novembre di quest'anno; naturalmente si confida in una massiccia partecipazione della comunità Amiga per mostrare che esistiamo, che siamo vivi e vegeti, ma soprattutto agguerriti.

IPISA '96

Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga

Milano, novembre 1996, Sesta Edizione
IPISA è un convegno annuale organizzato autonomamente da un gruppo di appassionati di informatica, programmatori e utilizzatori di computer della famiglia Amiga.
L'incontro è dedicato alla presentazione e alla diffusione di progetti, esperienze e prodotti realizzati utilizzando Amiga. Per poter partecipare come relatori a IPISA '96, che si terrà a Milano nel mese di novembre, è necessario inviare entro e non oltre il 1 giugno una completa ed esauriente descrizione del lavoro che si intende esporre.
Gli autori riceveranno notifica dell'accettazione dei loro lavori entro il 1 luglio 1996 e dovranno consegnare gli articoli e i programmi entro e non oltre la data tassativa del 1 ottobre 1996. Chi desidera partecipare come relatore è invitato a contattare immediatamente gli organizzatori.
Chi preferisce non intervenire come oratore può comunque inviare articoli e/o programmi da includere nel materiale distribuito al pubblico.
Si sottolinea l'importanza del rispetto delle scadenze e delle modalità di presentazione dei lavori.
La data, il luogo in cui si svolgerà l'incontro e le modalità di iscrizione (obbligatoria per organizzatori, relatori e pubblico) saranno resi noti in comunicati successivi. La quota di iscrizione servirà unicamente alla copertura delle spese.

IPISA '96
c/o Roberto Attias
via A. Lissoni 5
I-20162 Milano MI

Internet:
ipisa@ntsc.com
attias@mirtillo.usr.dsi.unimi.it (Roberto Attias)
spisser@dsi.unimi.it (Reinhard Spisser)

Web:
http://www.dsi.unimi.it/Users/Students/zandonad/ipisa.html

```
}
else Errore("Non posso ottenere il
ViewPortExtra");
```

La lista dei TagItem inizializzati all'inizio (i cui campi ti_Data vengono riempiti successivamente) servono soprattutto per una successiva chiamata della funzione VideoControl che permetterà di unire alla View, ViewPortExtra, DisplayInfo e ColorMap tutto in un colpo (vedere la chiamata dopo la preparazione della ColorMap illustrata di seguito); il GetDisplayInfoData permette di ottenere il DisplayClip, prelevandolo tra quelli attualmente definiti; FindDisplayInfo permette di prelevare il DisplayInfo da attaccare alla View con il VideoControl.
Passiamo ora alla descrizione della creazione della ColorMap; bisogna prima creare una struttura ColorMap da agganciare alla ViewPort e poi impostare i colori della ColorMap con quelli che interessano; il codice risultante è il seguente:

```
struct ViewPort VPort;
struct ColorMap *cm;
UWORD colortable[] = { <<
16|0,0x00,0x00,0x00,0xFF <<
24,0x00,0x00,0x00,0xFF <<
24,0x00,0x00,0x00,0xFF << 24 };

vcTags[0].ti_Data = (ULONG)&VPort;
if (cm = GetColorMap(4L))
{
  if (VideoControl(cm, vcTags);
   Errore("Non posso agganciare le struttu-
          re di estensione");
   LoadRGB32(VPort, colortable);
}
```

La prima istruzione, quella che assegna il campo *ti_Data del tag 0, si rifà* al vettore tags del listato precedente, ricordatevi che in questo sono ancora memorizzati l'indirizzo della ViewPortExtra e del DisplayInfo, mancava solo l'indirizzo della ViewPort a cui agganciare il tutto; la funzione

```
cmap = GetColorMap(num);
```

dove "cmap" è l'indirizzo di una struttura ColorMap e "num" è il numero di colori che questa deve possedere; questa funzione crea ed inizializza una ColorMap di num colori, e ne restituisce l'indirizzo, pronto da essere agganciato alla ViewPort; per liberare la ColorMap così allocata, una volta che non necessita più, occorre utilizzare la seguente funzione:

```
FreeColorMap(cmap);
```

dove "cmap" è l'indirizzo della struttura ColorMap interessata.
Per agganciare la ColorMap, la ViewPortExtra e il DisplayInfo alla ViewPort tutto in un sol colpo, occorre utilizzare la funzione VideoControl:

```
errore = VideoControl(cmap, tagList);
```

dove "errore" è diverso da 0 nel caso di errore nell'operazione di aggancio della colormap; "cmap" è l'indirizzo della ColorMap da agganciare e "tagList" è un vettore di strutture tag contenente i parametri nella forma prima vista.
Dopo questa operazione abbiamo finito di preparare la struttura View e la ViewPort; naturalmente potete creare più ViewPort da inserire in una View, per fare questo dovete creare ed inizializzare le strutture BitMap, RasInfo, ViewPort, ViewPortExtra e ColorMap necessarie per ogni ViewPort e ricordarvi di collegare in una lista tutte le ViewPort mediante il campo Next della struttura, esempio di due ViewPort:

```
ViewPortA. Next = &ViewPortB;
// inizializzazioni
ViewPortB. Next = NULL;
// inizializzazioni
```

Una volta preparate tutte le strutture, occorre costruire la copper list che identifica la nostra particolare view con la funzione:

```
MakeVPort(view, viewport);
```

dove "view" è l'indirizzo della View e "viewport" è l'indirizzo della prima ViewPort della lista presente nella View. Dopo questa istruzione le copperlist inizializzate riguardanti la nostra View, sono diverse (come potete ricordare quando abbiamo esaminato la struttura View), per queste occorre unirle in un unico programma Copper con la funzione seguente:

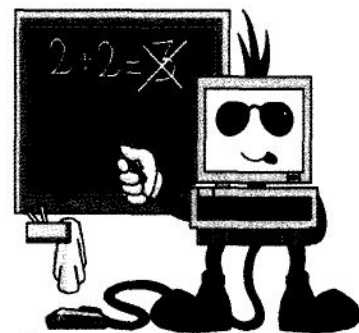
```
MrgCop(view);
```

dove "view" è l'indirizzo della View interessata.
Abbiamo finito, ora occorre visualizzare la View così preparata con questa funzione:

```
LoadView(view);
```

dove "view" è l'indirizzo alla solita View.
Al momento dell'uscita occorre naturalmente liberare tutto quello allocato, utilizzando FreeRaster() per ogni AllocRaster(), FreeColorMap() per ogni GetColorMap(); occorre impiegare infine FreeVPortCopLists() e FreeCprList(), dato che quando si chiama MakeVPort(), viene allocata della memoria per la creazione delle copper list, che deve essere liberata (vedere i listati).

Disegnare

Abbiamo visto come impostare una view ed è arrivato il momento di mostrare come disegnare in una bitmap allocata ed inizializzata; per questo occorrono delle informazioni aggiuntive che vengano mantenute da una particolare struttura: RastPort (vedere riquadro); questa struttura

contiene tutte le informazioni per il disegno in una bitmap, come pattern di riempimento, colore di primo piano, modalità di disegno, posizione attuale del cursore ecc.; la RastPort mantiene anche il puntatore della BitMap su cui disegnare (che non deve essere necessariamente inserita in una ViewPort e quindi mostrata) ed il puntatore ai Layer della RastPort (zone che indicano i confini oltre ai quali viene clippato ogni disegno), questo necessita per l'implementazione di una finestra, infatti tutte le finestre utilizzano normalmente la stessa BitMap essendo sullo stesso schermo, e per ognuna è definita una certa zona in cui disegnare ed altre in cui non mostrare il disegno (perché magari esiste un'altra finestra che copre la zona visibile di quella in cui si disegna).

continua a pag. 46

Rastport

Descrizione della struttura RastPort e dei suoi campi

```
struct RastPort
{
  struct Layer *Layer;
 struct BitMap *BitMap;
 UWORD *AreaPtrn;
 struct TmpRas *TmpRas;
 struct AreaInfo *AreaInfo;
 struct GelsInfo *GelsInfo;
 UBYTE Mask;
 BYTE FgPen;
 BYTE BgPen;
 BYTE AOlPen;
 BYTE DrawMode;
 BYTE AreaPtSz;
 BYTE linpatcnt;
 BYTE dummy;
 UWORD Flags;
 UWORD LinePtrn;
 WORD cp_x, cp_y;
 UBYTE minterms[8];
 WORD PenWidth;
 WORD PenHeight;
 struct TextFont *Font;
 UBYTE AlgoStyle;
 UBYTE TxFlags;
 UWORD TxHeight;
 UWORD TxWidth;
 UWORD TxBaseLine;
 WORD TxSpacing;
 APTR *RP_User;
 ULONG longreserved[2];
#ifndef GFX_RASTPORT_1_2
 UWORD wordreserved[7];
 UBYTE reserved[8];
#endif
};
```

Layer
Puntatore alla lista dei Layer definiti per questa RastPort.

BitMap
Puntatore alla struttura BitMap a cui si riferisce questa RastPort.

AreaPtrn
Puntatore ad array di word che identificano il pattern per il riempimento ad area

TmpRas, AreaInfo
TmpRas definisce una specie di raster a cui si riferisce per predisegnare i poligoni pieni prima di disegnarli nella BitMap; AreaInfo fornisce l'area di memoria in cui mantenere le informazioni sui vertici dei poligoni pieni da disegnare.

GelsInfo
Puntatore alla lista degli elementi grafici presenti in questa RastPort (sprite e bob).

Mask
UBYTE che indica in quali bitplane della bitmap per questa RastPort, disegnare.

FgPen, BgPen, AOlPen
Penne attualmente impostate come quelle di primo piano (FgPen), di sfondo (BgPen) e di contorno per i riempimenti (AOlPen).

DrawMode
Modalità di disegno (JAM1, JAM2, COMPLEMENT, INVERSVID).

AreaPtSz
Indica il numero di word (2^n) del pattern area.

linpatcnt
shift attualmente impostato per il disegno del pattern su linea (serve in modo che due linee contigue sembrino regolari nel disegno del pattern).

Flags
Flag di utilizzo generale.

LinePtrn
Pattern di linea a 16 bit (UWORD).

cp_x, cp_y
Posizione attuale della penna.

Font
Font attualmente impiegato nella RastPort.

TxFlags, TxHeight, TxWidth, TxBaseLine, TxSpacing
Flags del font, altezza e ampiezza nominale del font, posizione della linea di base del font, spaziatura nominale per carattere.

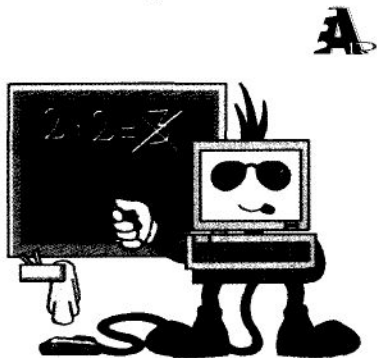
Per inizializzare una struttura RastPort occorre eseguire il seguente codice:

```
struct BitMap bmap;
struct RastPort RPort;


InitRastPort(&RPort);
RPort. BitMap = &bmap;
```

dove "bmap" è una BitMap precedentemente inizializzata (come già visto per le ViewPort).
Di solito però non è necessario creare una struttura RastPort; infatti questa (come anche la View) è gestita automaticamente dal sistema nella creazione di schermi e finestre; basta semplicemente prelevarne il puntatore nelle rispettive strutture dello schermo e della finestra (Screen e Window) ed utilizzarlo nelle successive chiamate a funzioni grafiche o per impostare/prelevare parametri di disegno:

```
struct RastPort *RPort;
struct Screen *sc;
struct Window *wn;
.
.
/* apri lo schermo e la finestra */
.
/* nel caso si voglia disegnare direttamen-
te sullo schermo sc */
RPort = &(sc - > * RastPort);
/* nel caso si voglia disegnare all'interno
della finestra wn */
RPort = wn - > RPort;
.
/* esempio di disegno */
Move(RPort,0,0); Draw(RPort,10,10);
```

Con questo abbiamo ultimato anche questa puntata, vi rimando alla prossima in cui approfondiremo il discorso sulle routine grafiche.

Java, il linguaggio del futuro

di ***Giuseppe Ligorio***

Sulla scena informatica mondiale compare un nuovo linguaggio, da taluni definito come lo standard di programmazione del prossimo futuro, riportiamo qui un sunto di quanto si è potuto "carpire" qua e là (ringrazio Omid Ehsani, Leonardo Rossi e Miki Vignali per le loro info); intanto le conferenze su Java si diffondono a macchia d'olio (in Italia c'è stato recentemente il Java day), e non mancherà occasione di approfondimento in un prossimo futuro. Questo linguaggio permette di eseguire programmi a distanza (o di essere eseguito a distanza) in una rete (come Internet), mantenendo così un elevato controllo su di essa. In specifico non c'è una dipendenza tra Java e Internet (può teoricamente essere utilizzato su qualsiasi rete), nel senso che per usare Java non è necessario possedere una connessione a Internet.
Java consente di scrivere due famiglie di programmi: Applications e Applets; le Applications sono veri e propri prorammi con un ben definito entry point (un main() per capirci); le chiamate Applets sono applicazioni che possono funzionare all'interno di un client WWW che sia Java powered (vale a dire che supporti Java come Netscape 2.0 o superiori, HotJava ecc...).
Per spiegarci meglio, come questo linguaggio funzioni concretamente, supponete che un client si connetta ad un server (http), il server oltre che a spedirgli la pagina html può spedirgli anche il codice java (codificato in binario): arrivato al client il client, stesso mostra la pagina nonché fa funzionare (interpreta) l'Applet.
Entriamo un po' più nel dettaglio; eccovi la definizione di Java attualmente rilasciata: "Java: A simple, object-oriented, distributed, interpreted, robust, secure, architecture neutral, portable, high-performance, multithreaded, and dynamic language. "
Non so quanto questa definizione risulti vera, ma da quello che ho sentito si avvicina molto alla realtà; il linguaggio di per sé è quasi identico al C++, il compilatore produce un codice binario (p-code, vale a dire sostituisce ogni istruzione con un codice binario) molto compatto che è totalmente indipendente dall'architettura software/hardware. Il codice così prodotto quindi, non è un vero e proprio compilato ma è piuttosto un interpretato processato durante l'esecuzione da un interprete chiamato **Java Virtual Machine** (non si poteva fare altrimenti, se si vuole un programma che non dipenda dall'hardware o dal sistema). Dicono però che il codice binario è altamente ottimizzato ed è parecchie volte più veloce dei comuni linguaggi interpretati.
Java Virtual Machine è attualmente disponibile su molte piattaforme: Unix, Windows NT/95, e la versione Mac sta per arrivare (per Amiga non si sa nulla). C'é anche la possibilità di tradurre le applicazioni Java in codice nativo subito prima dell'esecuzione, per migliorare l'efficacia.

Ecco due siti interessanti se volete ulteriori informazioni sul Java:

http://java.sun.com/

(Home page su Java) e

http://www.gamelan.com/

Gamelan - directory e registro delle risorse su Java.

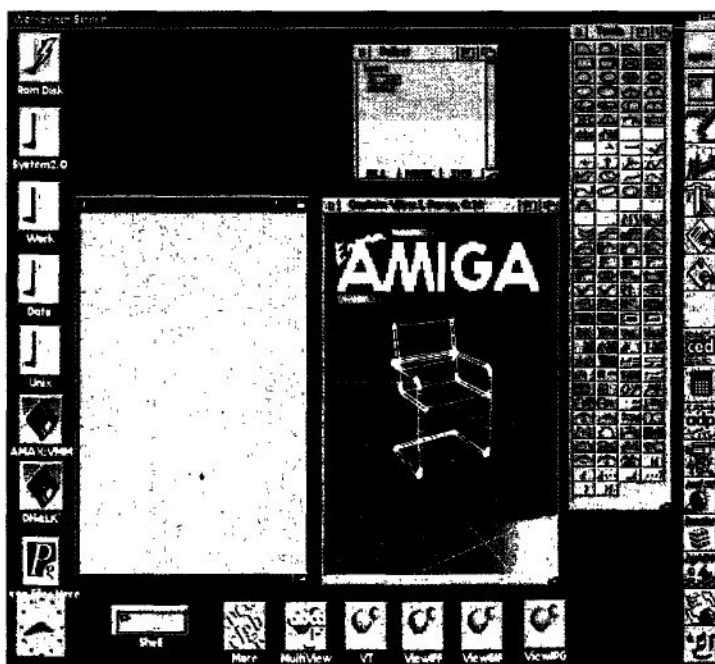
Immergiamo i nostri oggetti tridimensionali di sintesi in ambienti reali.

Il "rotoscoping" di Real 3D

di ***Alessandro Tasora***

Quante volte, durante la modellazione di un oggetto particolarmente complesso, abbiamo desiderato di poter "ricalcare" una fotografia, un profilo o un logo come ai tempi delle scuole elementari quando, per ovviare ai limiti artistici della giovane età, "ricalcavamo" disegni di leoni, tigri, farfalle e dinosauri pubblicati su libri di illustrazioni e sussidiari.
Gli strumenti necessari consistevano in carta da lucido, matita e una buona dose di faccia tosta (indispensabile quando si presentavano i disegni ricalcati agli amici, spacciandoli per propri).
Nonostante il passare degli anni e l'evolversi dei mezzi grafici, può ancora ripresentarsi la necessità di avere un'immagine da seguire sotto il puntatore del nostro mouse, per varie ragioni che spaziano dalla modellazione di simboli grafici alla progettazione di strade a partire da una fotografia aerea, tanto per fare due esempi.

In questo rendering si nota la composizione dell'immagine sintetica (la casa in primo piano) con lo sfondo reale, tratto da una fotografia.

Abbiamo usato il "layout" dell'impaginazione della copertina di Enigma come immagine di sfondo nell'editor di Real 3D. In questo modo possiamo comporre l'immagine di copertina scegliendo un'inquadratura 3D che non interferisca con i titoli.

Il sottoscritto provò a risolvere empiricamente questo problema alcuni anni fa, ricalcando una fotografia di partenza nelle sue linee basilari, poi sovrapponendo la carta di acetato al monitor: in questo modo si poteva intravedere in trasparenza l'editor di Imagine dietro al foglio con le linee-guida.
Tuttavia questo esperimento diede risultati poco entusiasmanti perché, a causa dello spessore del vetro dello schermo, si incorreva nell'errore di parallasse al minimo spostamento della testa, tale da non far più coincidere le linee appena tracciate.
Grazie all'ultima versione di Real 3D possiamo usufruire di un approccio più scientifico a questo problema, senza fare uso di carta da lucido, nastro adesivo e torcicollo (quest'ultimo dovuto all'assoluta immobilità della testa rispetto al monitor, indispensabile con l'approccio "artigianale" descritto in precedenza).
Infatti fra le novità della versione 3 di Real 3D spicca il "background blitting", ovvero la possibilità di utilizzare un'immagine bidimensionale come sfondo per qualsiasi finestra di modellazione.
Grazie a questa utile funzione è possibile vedere i propri oggetti in modalità "wireframe" sovrapposti ad un'immagine fissa.
Lo stesso termine "background blitting" significa che, ad ogni cambiamento di prospettiva o di forma degli oggetti, lo sfondo viene rapidamente ridisegnato (con un'operazione che in gergo tecnico si chiama appunto "blitting") prima di provvedere al tracciamento di tutte le linee che compongono la forma wireframe degli oggetti.
Tale aggiornamento avviene in maniera quasi istantanea, e l'impressione è quella di lavorare veramente su carta da lucido.

Come si fa?

Per utilizzare questa funzione decisamente interessante, agite così.

1) Preparate l'immagine di sfondo, possibilmente in formato IFF. Real 3D gestisce anche formati diversi, come il JPEG, ma per maggiore velocità nel caricamento consigliamo l'IFF. Per quanto concerne il numero di colori e la risoluzione potete usare ciò che più vi aggrada perché il software si incaricherà personalmente della riscalatura, ma sarebbe opportuno tenere a mente i vincoli di memoria disponibile. Ad esempio è inutile occupare buona parte della propria RAM con un'immagine 1024x768 a 24 bit se poi verrà mostrata come sfondo di una finestra 200x160 su uno schermo a 16 colori... Personalmente abbiamo ottenuto notevoli risultati già con semplici immagini 320x240 a 24 bit su schermo a 256 colori.

2) Scegliete la finestra per la quale desiderate lo sfondo, poi richiamate la finestra di "rendering settings" con i tasti "Amiga dx" + "r" .
In tale finestra aggiungete il nome dell'immagine di sfondo nel riquadro "Background" (potete richiamare l'apposito menu a tendina di questa finestra, "background image/ define" che vi presenterà un comodo file requester).
Notate a questo punto che, attivando il pulsante "Background" poco più in basso, tale immagine verrà utilizzata come sfondo anche per il rendering.
Si rammenti che è opportuno attivare il menu a tendina "color shading" se non utilizzate una palette a scala di grigi nel vostro schermo (quest'accorgimento vale anche per il sempli-

Valutazione di impatto ambientale: su uno sfondo realmente esistente (si tratta di una digitalizzazione di un paesaggio) è stato renderizzato un edificio tridimensionale.

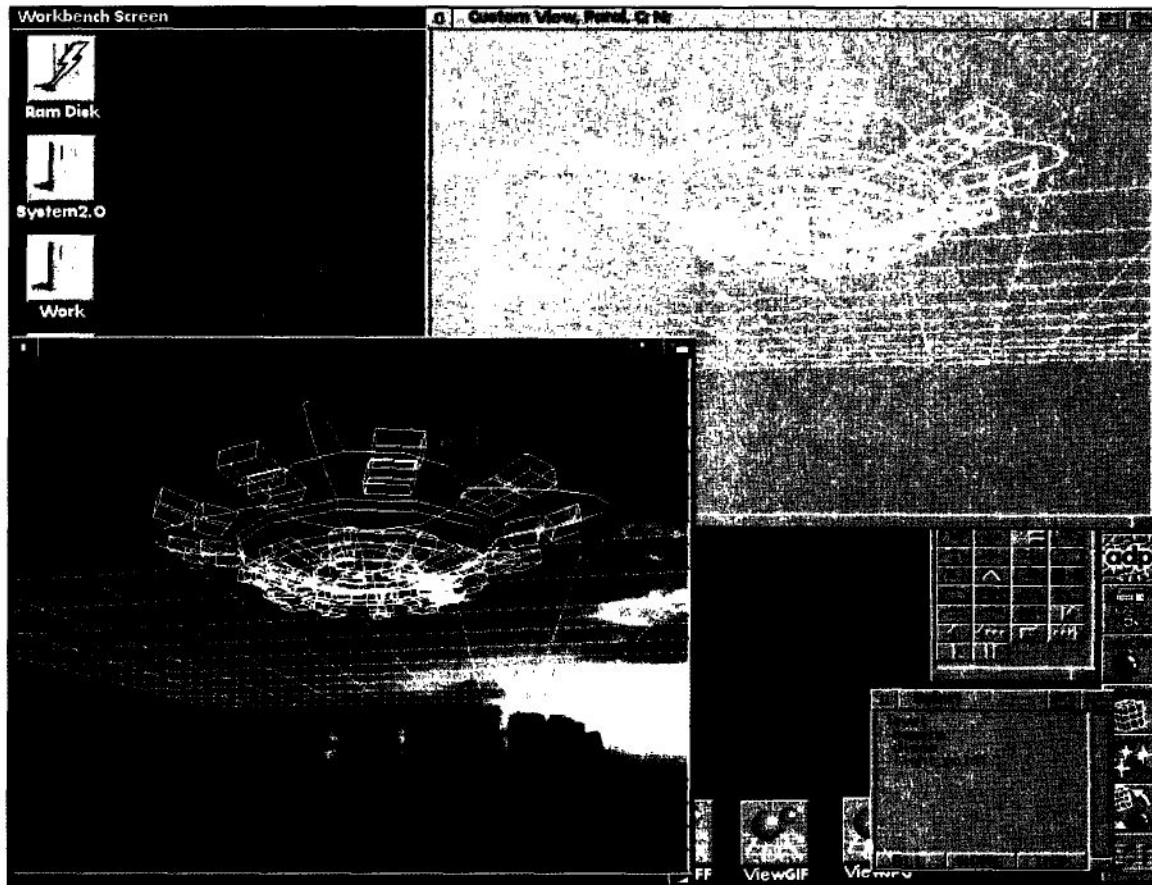
ce rendering in finestra, a prescindere dall'impiego o meno dello sfondo). Se ottenete pixel colorati "a caso", probabilmente avete dimenticato tale opzione.
Infine chiudete questa finestra con il pulsante "OK".

3) Richiamate la finestra di "drawing settings" con i tasti "Amiga dx" + "d".
Ora attivate il pulsante "Background", che non va confuso con l'omonimo tasto presente nella finestra di "rendering settings". Infatti ora abbiamo indicato che lo sfondo dev'essere presente anche nella finestra di editing wireframe, e non solo nel rendering.
Chiudete questa finestra con il pulsante "OK".

Ecco come possono presentarsi le finestre di "rendering settings" e di "drawing settings" di una vista che sfrutti le funzioni di rotoscoping. Si osservi l'attivazione, in entrambe, del gadget "Backdrop Image".

4) Eseguite il refresh della finestra di editing wireframe, ad esempio battendo il tasto "Enter", oppure cambiando prospettiva, o ridimensionandola. Accadrà che lo sfondo, dal grigio uniforme che era in precedenza, si trasformerà nell'immagine che avete indicato come sfondo.

ATTENZIONE! La prima volta che eseguite il refresh, nonché ogni volta che ridimensionate la finestra, Real 3D deve scalare l'immagine e ricalcolarne i colori nella palette corrente, cosa che può richiedere qualche secondo. Pertanto non spaventatevi se al primo tentativo lo sfondo appare lentamente, perché da qui innanzi verrà ridisegnato con estrema rapidità grazie ad una tecnica di "blitting".
Per testare il corretto funzionamento di questa funzione, visualizzate la griglia di riferimento della finestra

In una finestra abbiamo attivato il "blitting" dello sfondo, in modo da poter definire un'inquadratura del disco volante che sia compatibile con la fuga prospettica dell'immagine digitalizzata (le pietre di Stonehenge).

(premete "amiga dx" e "D", attivando il pulsante "Abs. Grid" nella "Drawing Window"), poi ponetevi in proiezione prospettica se siete ancora in modalità assonometrica (premete l'asterisco sul tastierino numerico per commutare da un modo all'altro).
Ad ogni refresh vedrete la griglia prospettica sovrapposta allo sfondo; lo stesso avverrà per tutti gli oggetti eventualmente presenti sulla scena.
Premendo i tasti cursore cambierete la prospettiva: osservate che ogni refresh richiederà una frazione di secondo in più rispetto alla condizione normale. Questo lieve rallentamento è dovuto al ridisegno dello sfondo, rallentamento tanto meno avvertibile quanto più veloce è la scheda grafica impiegata (nel caso si impieghi il chip set standard dell'Amiga, il calo di prestazioni è un po' fastidioso).

Applicazioni

Per quali motivi può tornarci utile la visualizzazione di uno sfondo all'interno di una finestra di modellazione wireframe?
Quelli che seguono sono gli impieghi più comuni di questa funzione, sebbene nulla vieti di sperimentare nuove applicazioni.

"Perspective matching"

Supponiamo che sia necessario modellare un oggetto o un edificio "sintetico" da inserire in un contesto reale. Possiamo eseguire un sopralluogo dell'ambientazione, scattare alcune fotografie, digitalizzarle con uno scanner ed usarle come sfondo per il nostro rendering. Ad esempio possiamo comporre l'immagine di un mobile "virtuale" con una fotografia del nostro ufficio, per studiarne l'arredamento.
E fino a questo punto sembrerebbe superflua la funzione di "background blitting", dato che quasi tutti i programmi di rendering hanno da tempo l'opzione di sovrapporre la propria immagine di sintesi ad un'immagine di sfondo.
Ma il fatto di poter vedere lo sfondo direttamente in fase di modellazione ci consente ora di poter scegliere un'inquadratura per il nostro oggetto che sia perfettamente coerente con l'immagine reale sottostante. Difatti il termine *perspective matching* si potrebbe tradurre liberamente con "allineamento della prospettiva".
Non sempre risulta agevole far combaciare le due prospettive, quella del Real 3D e quella dell'immagine fotografica, ma alcuni accorgimenti possono essere di aiuto:

1- Cercate di ricordare l'obiettivo usato per la fotografia di sfondo (o perlomeno deducete questo dato, se la foto non è vostra). Infatti gli obiettivi "standard", con lunghezza focale 50 mm, hanno un'apertura di circa 45 gradi; gli obiettivi grandangoli arrivano fino ad 80 gradi e i teleobiettivi hanno visuali molto più ristrette, ad esempio 20 gradi. L'angolo visuale dell'obiettivo dev'essere usato anche per lo zoom della telecamera di Real 3D (non è necessaria un'estrema precisione), altrimenti non riuscirete in ogni caso a far combaciare le prospettive.
2- Attivate la "Absolute grid" della finestra: vi aiuterà a capire meglio la posizione dell'inquadratura. Con i tasti opportuni e/o il mouse cambierete l'angolazione della prospettiva.

3- Se nell'immagine fotografica sono presenti oggetti dei quali conoscete grosso modo le dimensioni e la posizione (pali della luce, automobili, tavoli, sedie ecc.), modellateli in wireframe. Non importa che presentino dettagli accurati: possono essere semplici parallelepipedi, ma saranno utili riferimenti quando cercherete di far coincidere le prospettive.
4- Ancora meglio: se siete gli autori della fotografia, annotate sommariamente la posizione dell'osservatore rispetto al soggetto al momento dello scatto, schizzando una semplice piantina con indicate le proporzioni fra le distanze principali. In seguito questi appunti vi faciliteranno perecchio il posizionamento della telecamera di Real 3D all'interno del set "virtuale".
Fate attenzione che le sorgenti luminose da voi impiegate per il rendering dell'oggetto producano un'illuminazione coerente con quella dello sfondo reale, altrimenti l'artificiosità della composizione risulterà manifesta.
Ad esempio, se lo sfondo ritrae un tavolo illuminato in controluce da un neon azzurro, evitate di sovrapporvi l'immagine di un posacenere illuminato frontalmente da una luce gialla: nessuno crederà che quest'oggetto sia realmente appoggiato sul tavolo.
Come potete vedere dall'immagine di apertura di quest'articolo (il disco volante che si libra su Stonehenge), buona parte del successo dell'"effetto ottico" dipende dalla corretta illuminazione degli oggetti.

Cartografia e fotogrammetria

Fino all'avvento della fotografia aerea, che risale quasi all'inizio del secolo, per disegnare una cartina geografica ci si doveva attrezzare di goniometro, bussola, cannocchiale e spirito d'avventura.
Attualmente i rilievi fotografici aerei non servono soltanto per la stesura di cartine geografiche: essi trovano ampia utilità anche nella progettazione di ponti, strade, aeroporti, terrapieni e dighe.
Grazie alla funzione di "backdrop blitting" di Real 3D è possibile usare fotografie aeree come sfondo per la realizzazione di progetti e studi di fattibilità. In ambito cartografico professionale si usano programmi specializzati, in grado di correggere le aberrazioni prospettiche delle lenti fotografiche, ma dato che il nostro scopo non è la realizzazione di cartine geografiche, ci accontentiamo di applicazioni meno sofisticate, come ad esempio la progettazione di un campo di golf o di un parco a partire da un rilievo aereo.

Studi di impatto ambientale

Questo tema è particolarmente sentito ai nostri giorni, e col passare del tempo acquisterà sempre maggiore importanza.
Laddove siano richiesti pesanti interventi sul territorio (cave a cielo aperto, dighe, terrapieni, deviazioni del corso di fiumi, centrali, industrie), è opportuno predisporre degli studi approfonditi che evidenzino l'impatto -non solo estetico, ma anche funzionale- dell'opera umana sul paesaggio.
Grazie a Real 3D ed alla funzione di "background blitting" è facile comporre l'immagine di un manufatto umano sulla fotografia del paesaggio incontaminato, ancora prima che inizino i lavori di scavo.
Ovviamente andranno messi in opera gli accorgimenti spiegati nel paragrafo *perspective matching*.

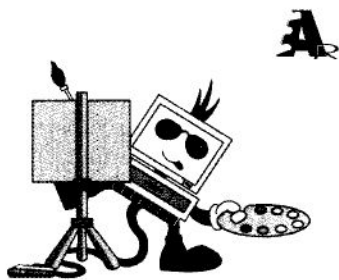
Rotoscoping

Questo termine indica una tecnica propria dei disegnatori di cartoni animati. Prendendo come riferimento non una singola fotografia, bensì un'intera sequenza animata girata dal vivo con una macchina da presa, l'animatore può "ricalcare" il movimento di attori in carne ed ossa per semplificare il proprio lavoro. A onor del vero questa tecnica non ha mai prodotto cartoni animati di grande successo, dato che gli animatori più esperti preferiscono creare il movimento dei propri personaggi secondo canoni ben poco "umani", esagerando le espressioni e le movenze. Tuttavia il "rotoscoping" ha conosciuto un gran successo presso gli animatori di videogame, per la realizzazione di sprite.
Se noi utilizziamo una sequenza animata per "background image", possiamo ricalcare il movimento di personaggi ed oggetti reali, per infondere maggiore realismo in animazioni che difficilmente si potrebbero realizzare in altro modo. Il problema è come fare ad ottenere la sequenza di immagini da usare per sfondo: in genere si impiegano un videoregistratore ed un digitalizzatore.

"Perspective matching" animata

Abbiamo parlato in precedenza di come si possa far combaciare la prospettiva di Real 3D con quella dell'immagine di sfondo. Tuttavia può capitare di dover realizzare non una semplice immagine statica, bensì un'intera animazione nella quale si fonde la ripresa dal vivo dello sfondo ed il rendering -anch'esso animato- di un personaggio "di sintesi". Ad esempio se abbiamo la ripresa di un volo aereo in soggettiva e desideriamo sovrapporvi il rendering di un'astronave che fugge, inseguita dal nostro aeroplano, oppure se vogliamo aggiungere un veicolo immaginario ad una pista automobilistica realmente esistente.
Il problema consiste nel far combaciare la prospettiva per l'intera durata dell'animazione, e non solamente per un fotogramma. Dato che spesso l'inquadratura della macchina da presa reale non è statica, ma si muove con carrellate o zoom, le cose si complicano un po'.
In tal caso si opera così: ogni dieci fotogrammi (o anche più, se i movimenti dell'inquadratura sono lenti) si regola l'allineamento delle prospettive e si crea un "keyframe" per la telecamera di Real 3D. Si procede fino all'ultimo fotogramma, così durante l'animazione il metodo "keyframe" muoverà la telecamera di Real 3D in modo che accompagni il movimento della cinepresa reale, che ha prodotto lo sfondo animato.

Concludendo...

... ci rivediamo il prossimo mese con un'altra interessante applicazione di Real 3D!

Real 3D Tutorial

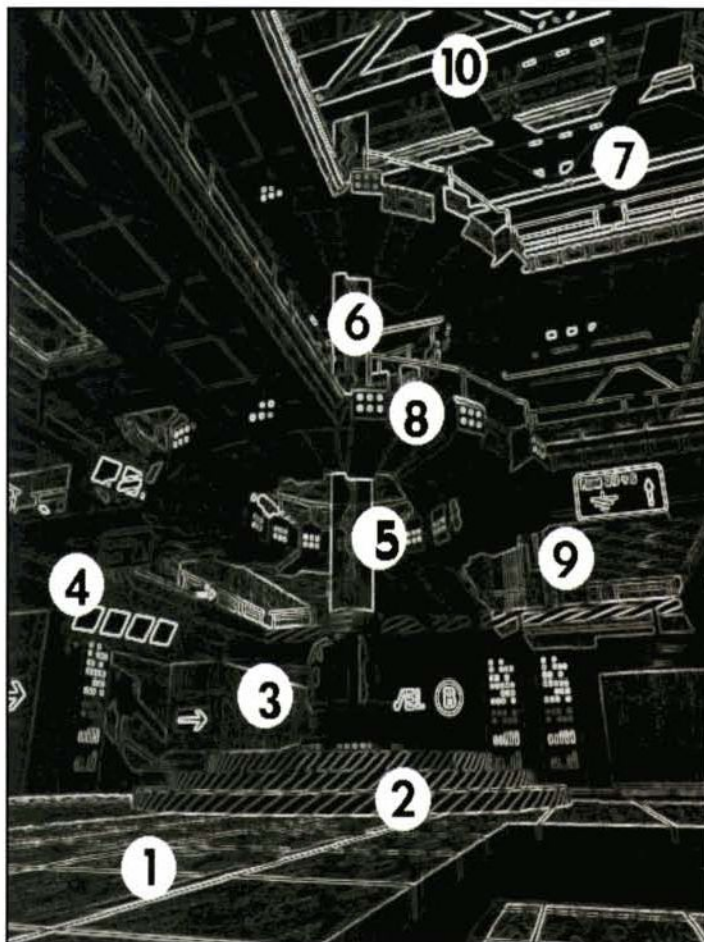
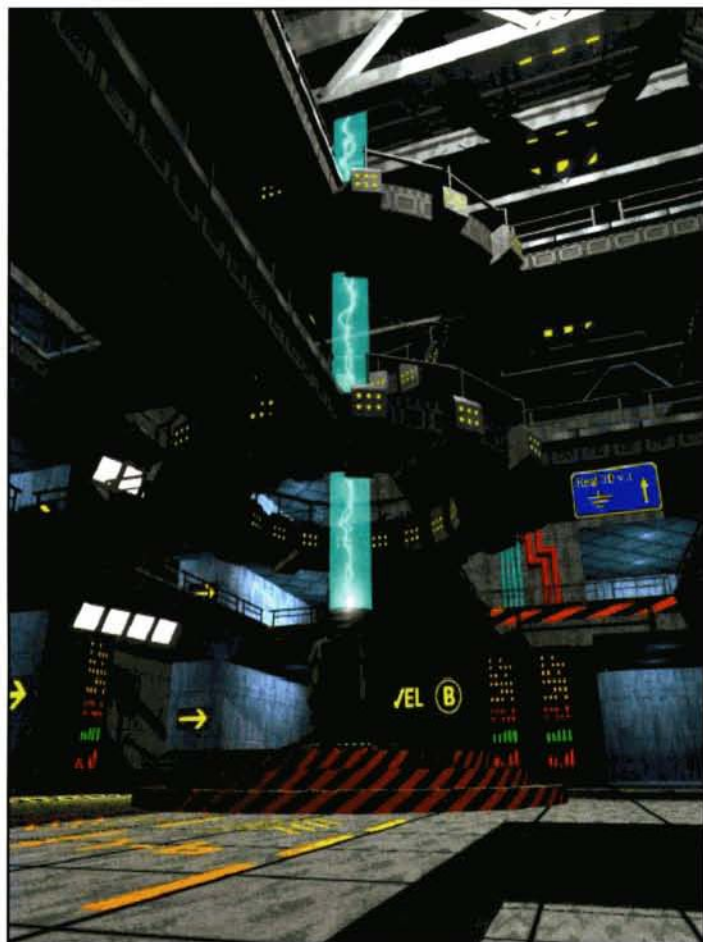



Immagine al microscopio: "Breathless"

di ***Alessandro Tasora***

I lettori più attenti riconosceranno facilmente l'immagine che inaugura questa nuova rubrica: si tratta della copertina di Enigma dello scorso Febbraio. Ogni mese sceglieremo per voi un'opera da analizzare nei suoi aspetti più caratteristici, mettendone in luce alcune peculiarità che possono tornare utili a fini didattici. Infatti, come recita il noto adagio "un'immagine vale più di cento parole", e a maggior ragione questo è vero quando si tratta di spiegare concetti di grafica tridimensionale.
Una nota introduttiva sul significato di quest'illustrazione: il sottoscritto ha modellato un ambiente che ricalcasse di proposito gli scenari del videogioco "Breathless" (da cui il nome dell'opera), ambientato in situazioni buie ed ostili e a sua volta ispirato al noto "Doom" per PC; infatti Enigma di

Febbraio dedicava uno "speciale" a questo videogame. Abbiamo evidenziato i punti salienti dell'immagine tramite numeri cerchiati, ecco le relative spiegazioni:

1- Mappatura "parallel", con "tileX/Y" per la proiezione dei brush delle mattonelle su pavimenti e soffitti.
2- Mappature cilindriche per le bande diagonali. (Disegnate solo due bande in un brush, poi usate "tileX" con "X tiles= 70")
3- Ci sono circa venti sorgenti luminose nell'immagine, ma la maggior parte si trova nei corridoi sullo sfondo. Per tali sorgenti luminose, di secondaria importanza, si può mettere un limite al raggio di propagazione, in modo da limitare moltissimo il tempo di calcolo.
4- Queste sono sorgenti luminose "spot". All'interno dei loro proiettori è stato applicato un materiale con effetto "glow", per l'aura luminosa.
5- Il tubo del "neon" azzurro è stato realizzato facilmente col nuovo attributo FADE della versione 3.0.
6- Il lampo all'interno del tubo azzurro è stato aggiunto in post-processing tramite ImageFX 2.1, usando l'areografo e la modalità "lighten" (schiarisci).
7- Queste luci al sodio emanano un alone giallo sempre grazie all'effetto GLOW, ma non sono vere sorgenti luminose.
8- Tutte le luci colorate di led, spie, indicatori, pannelli luminosi e simili, sono state ottenute tramite la proiezione di brush, con "scope mask=on", "unshaded=on", "scope mask=on" ed "exclusive=on" contemporaneamente attivi.
9- I tubi che corrono lungo le pareti sono stati realizzati velocemente tramite Create/ Compound Tools/ Rounded Circular.
10- Le capriate del soffitto sono state realizzate tramite banali parallelepipedi accostati a zig-zag, ma per rendere meno monotono il loro aspetto si è provveduto alla proiezione di un brush "a macchie di ruggine" per ottenere una superficie un po' più realistica.

CARTA D'IDENTITÀ	
nome:	**"Breathless"**
autore:	**Alessandro Tasora**
software:	**Real 3D v3.3**
hardware:	**Amiga 3000/25 1.4Gb HD, 12 Mb RAM, Picasso II**
formato:	**jpg**
risoluzione:	**1200x1375** (orig.)

REAL TRICKS

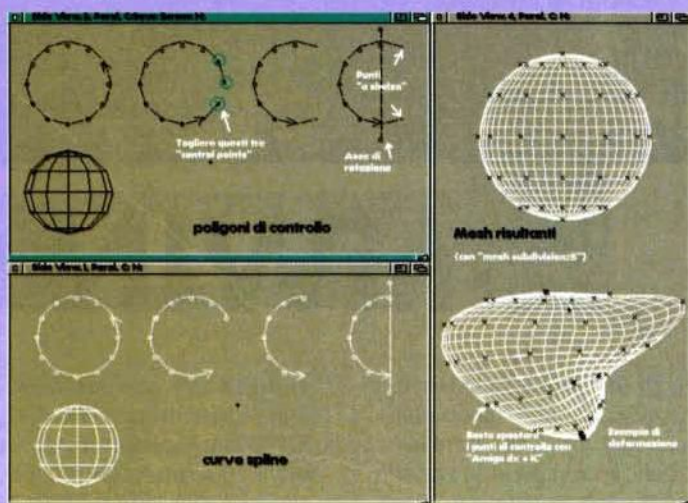
L'angolo dei suggerimenti...

In questa rubrica raccoglieremo utili informazioni provenienti dalla "mailing list" di Real 3D nella quale, leggendo i numerosi messaggi di posta elettronica che si scambiano i professionisti della grafica 3D, possiamo scorgere trucchi e scorciatoie di interesse generale. Ecco gli scambi di idee più significativi del mese, sintetizzati e tradotti per tutti i lettori.

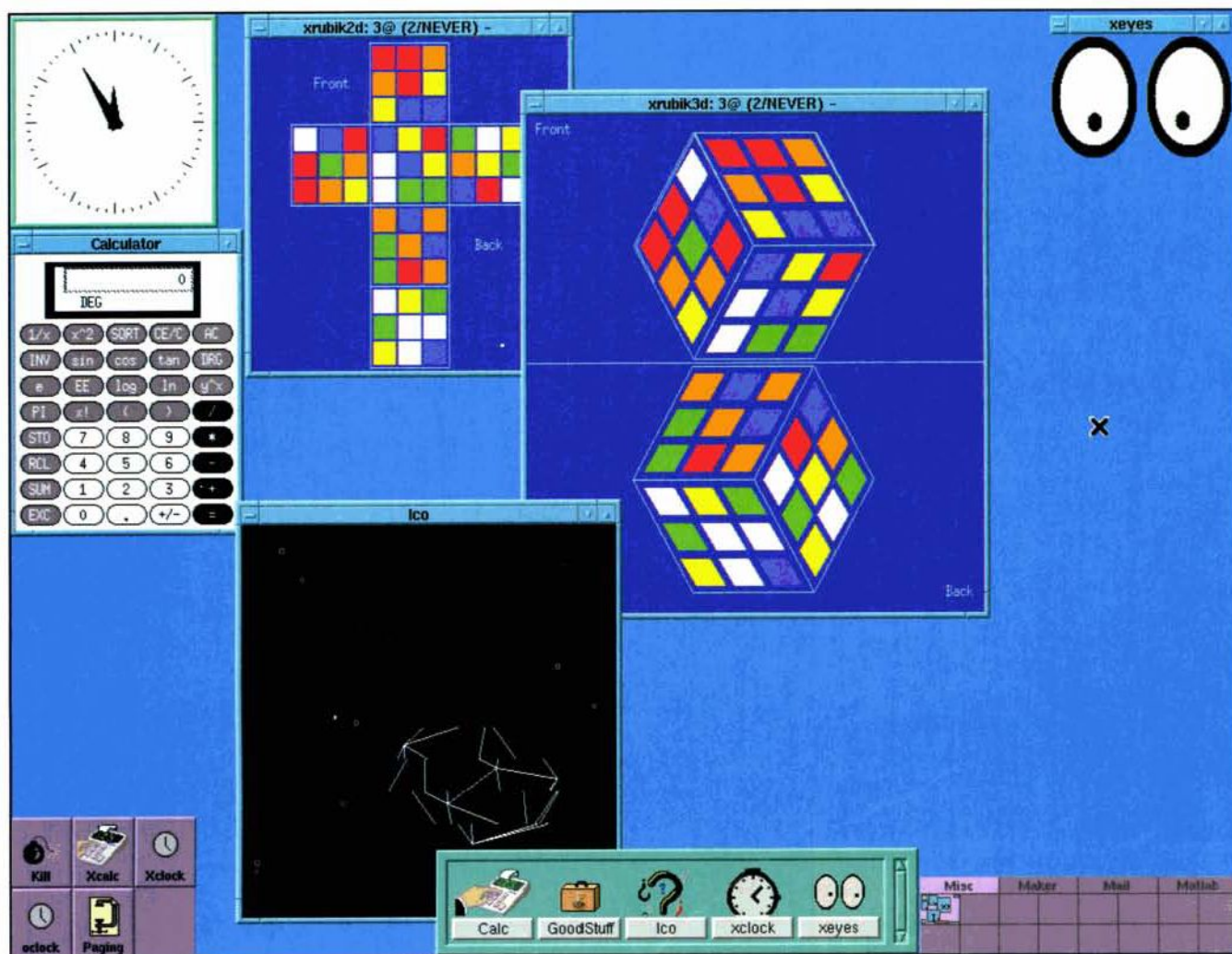
Domanda: Desidero poter disegnare velocemente la pianta di una casa, ad esempio tracciando semplicemente il profilo medio dei muri ed indicando lo spessore. (Frank Bueters)
Risposta: usa il menu "Create/Compound tools/Rectangular", con la griglia atttiva. Questa funzione crea un "tubo" di sezione rettangolare, che potete successivamente deformare dalla vista frontale con "Size 1D" per scegliere l'altezza dei muri. (Adam Godfrey)

Domanda: Impiegando schede grafiche (Picasso, Cybergraphics, etc.) non si riescono ad utilizzare la "colour window" e la "Anim Window" su schermi separati. (utenti vari)
Risposta: Le schede grafiche Amiga non possono sovrapporre ai propri schermi la "Colour Window" perché trattasi di modo HAM a 1/4 di schermo. Perciò settate "Settings/General/No Ham Pallete = on" e "Settings/General/Anim Screen = off".
Per modificare un colore: selezionate usate la "Colour Wheel", oppure l'oggetto desiderato e, tenendo premuto SHIFT, premete il bottone che normalmente serve per aprire la colour palette HAM: si aprirà una finestra nello schermo corrente. (Peter Urbanec)

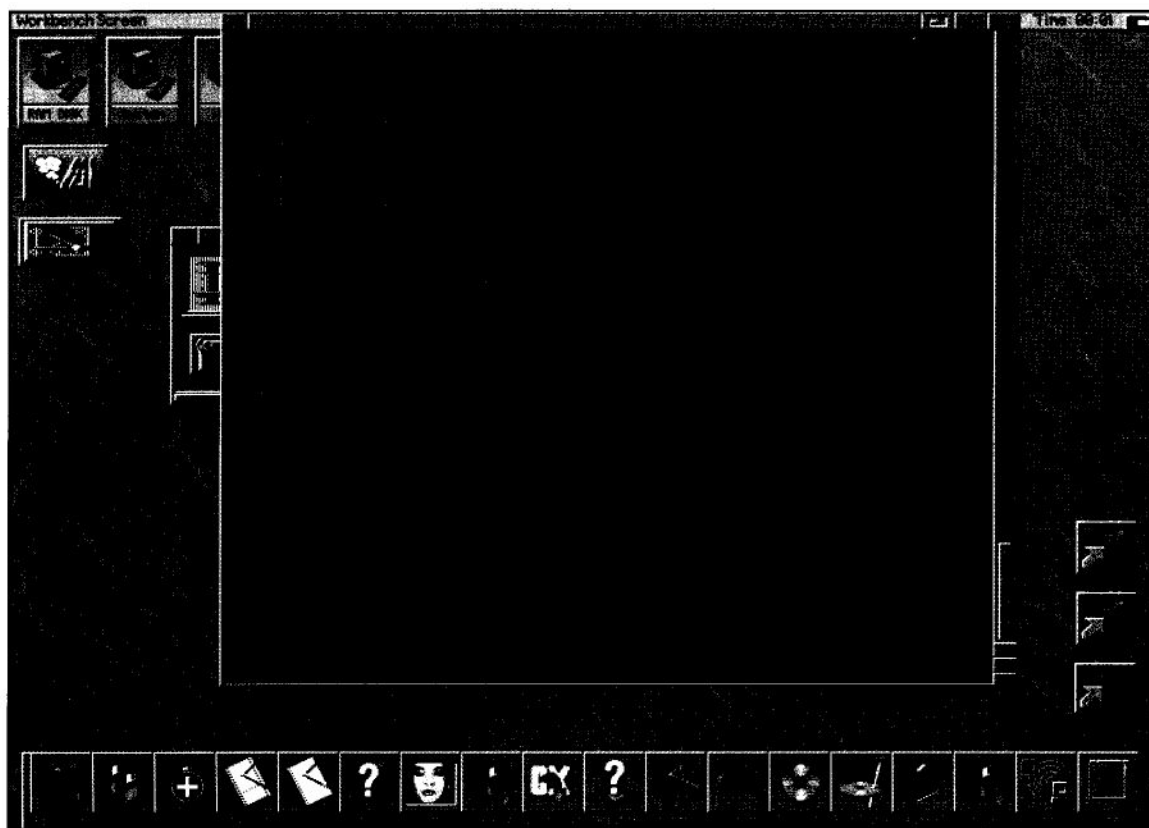
Domanda: Come posso ottenere una sfera perfetta con superfici B-spline? (utenti vari)
Risposta: Create una circonferenza B-spline con l'apposita funzione, usando 12 suddivisioni. Usate la rappresentazione wireframe per "poligoni di controllo" (in Drawing Settings). Aprite la spline con Freeform/Open-Close, otterrete una "C". Togliete 3 punti al poligono di controllo (due da un'estremità e uno dall'altra). Create un asse passante per i penultimi punti alle estremità (in pratica avrete una "C" divisa in due verticalmente, vedi figura) ed eseguite "Create/Feeform/Rotate". Otterrete una perfetta sfera B-Spline, che potrete deformare in seguito. (Kelly Brock)

Domanda: E' possibile disporre di una libreria che permetta rendering a 24 bit direttamente nelle finestre di modellazione, nel caso si possieda una scheda CybergraphiX?
Risposta: Si. Verrà rilasciata a breve una libreria in grado di potenziare la compatibilità di Real 3D nei confronti dello standard CybergraphiX. Si tratterà di un prodotto shareware, opera di M. Milek (informazioni presso smykm@felix.univ.szczecin.pl)

Il mese prossimo continueremo la raccolta di "tricks and tips", nel frattempo ricordiamo agli utenti più interessati che è possibile sottoscrivere direttamente la mailing list di Real 3D presso il sito Web di Realsoft International, con l'avvertenza che si raggiungono facilmente punte di 30 messaggi al giorno, tali da "intasare" le caselle postali meno efficienti.

Il nuovo server X-Windows per Amiga

Ritorniamo ad un vecchio discorso che avevamo affrontato qualche numero fa: i server X-Windows per Amiga. Questo programma è il degno sostituto del mitico e defunto DaggeX. Noi lo abbiamo acquistato per presentarvi una recensione completa...

AmiWIN v2.22

di ***Maurizio Bonomi***

Dopo mesi di attesa, ci è finalmente giunta in redazione la nostra copia di AmiWIN versione 2.22. Avevamo già precedentemente annunciato la recensione di questo nuovo server X dopo aver analizzato il suo predecessore: DaggeX. La versione che andiamo a provare non è quella presente su Aminet ma è una versione REGISTRATA. Vediamo, dunque, come si presenta questo programma.

I client vengono lanciati da una semplice CLI.

Introduzione, aspetto e installazione

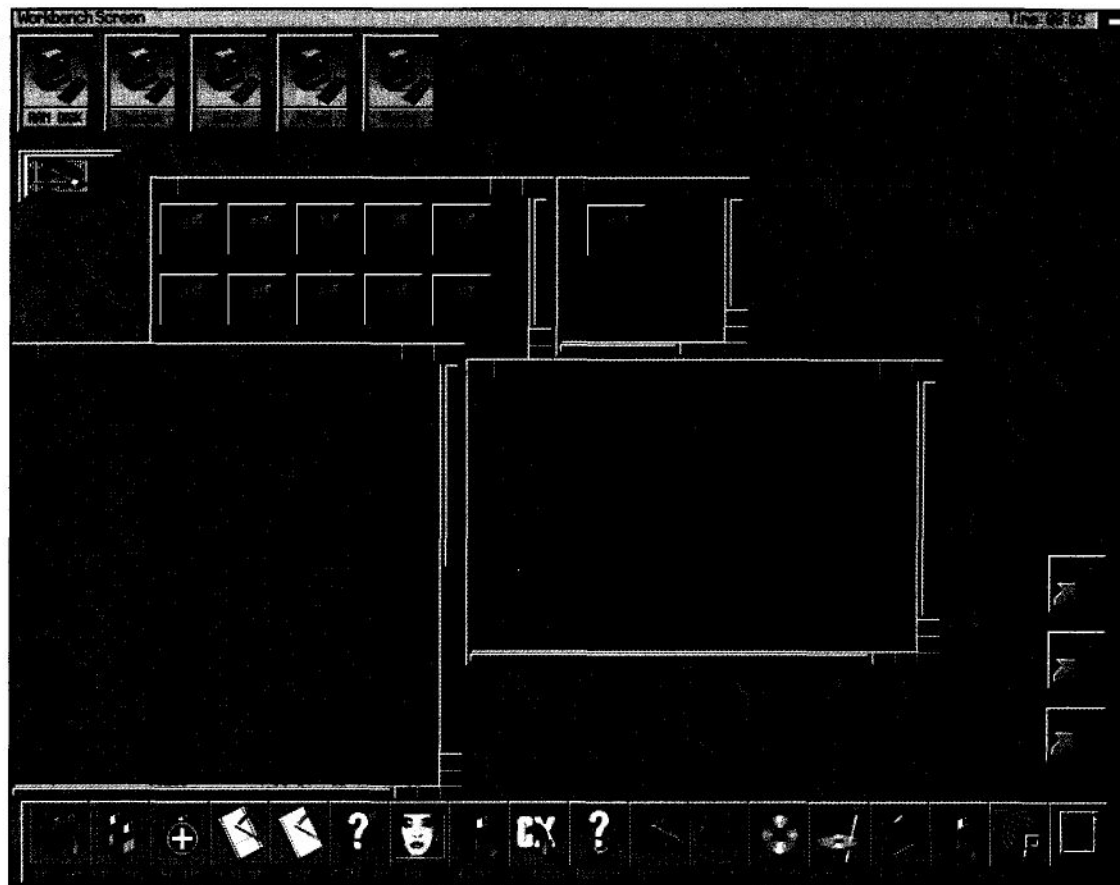
AmiWin è il porting ufficiale del pacchetto X11R6 dell'X-Consortium per macchine Amiga. X11R6 (X-Windows-Systems, qualche volta noto anche come "X-Windows" e d'ora in poi come X11) è un'interfaccia GUI standard particolarmente comune sui sistemi Unix. La caratteristica peculiare di questo sistema è la possibilità di poter essere eseguito attraverso una rete, cioè un programma X11 può essere lanciato su una macchina differente da quella su cui l'utente sta lavorando (o dove il server X è localizzato). Le caratteristiche principali di AmiWin sono: disponibilità di un ampio numero di programmi grafici per X11 (come XView, Chimera, xdvi ecc.) di cui sono disponibili i sorgenti pronti per essere compilati e eseguiti su qualsiasi Amiga con un server AmiWin installato (la confezione per gli "sviluppatori" contenente gli include file per la compilazione dei client AmiWin con SAS/C, è disponibile agli utenti registrati).

Ecco una schermata di AmiWin con Chimera in azione...

Si possono così eseguire programmi X11 su quelle macchine, e poi ridirigere la GUI sul nostro Amiga. Questo permette di usare Amiga come terminale grafico X11 per programmi come Mosaic, NetScape ecc. Per sfruttare questa caratteristica di AmiWin è necessario sia installato AmiTCP/IP oppure AS-225 R2. AmiWin è stato "portato" direttamente dalla versione presente sul CD-ROM ufficiale dell'X11R6 patch level 11 (ultima release: Luglio 1995).

Al contrario di DaggeX questo server X11 è stato compilato con SAS/C come una vera applicazione Amiga, per cui senza fare uso di qualsiasi emulazione Unix (ad esempio la ixemul.library) ed è frutto di un progetto altamente modulare. L'eseguibile di AmiWin contiene solo il codice principale del sistema. Tutti i display drivers, rendering engine, driver di tastiera, estensioni X11, X-transports e parte del codice di interfaccia sono localizzati in librerie condivise.

Questo fa sì che AmiWin diventi

Un "esploso" del contenuto della directory di AmiWin

facilmente aggiornabile in modo da supportare nuove schede grafiche, nuovi pacchetti TCP/IP ecc. Il programma ci è giunto in redazione in una normalissima scatola per dischetti di cartone (grazie alla cortese collaborazione del signor S. Del Corno che ringraziamo). Questo perché il programma non è commerciale ma bensì uno shareware. All'interno della scatola abbiamo trovato ben dodici dischetti a bassa densità con un' elegante (e ben stampata) etichetta. La documentazione del programma viene fornita in tre formati: amigaguide, postscript e DVI (quello del TeX). L'installazione del programma avviene tramite INSTALLER. Lo script di installazione crea un albero di directory contenenti diversi file. Ecco cosa troviamo sul nostro hard disk a fine installazione:

`x11:bin`

Qui troviamo il server e i client. Questa directory viene aggiunta al path di sistema.

`x11:includere/bitmap`

Immagini bitmap in standard X11 usate da alcune applicazioni.

`x11:includere/pixmaps`

Presente solo nella versione registrata: immagini colorate varie e icone usate da FVWM e da altri programmi.

`x11:lib/x11/font`

Directory principale per i font X11

`x11:lib/x11/app-defaults`

File di Configurazione dei vari clients X11.

`x11:lib/x11/fvwm`

Presente solo nella versione registrata: contiene il file di configurazione di fvwm "sistem.fvwmrc" e tutti i moduli esterni per fvwm. Troviamo poi alcune directory contenenti i file di documentazione, quelli per la localizzazione e per le librerie condivise. Una di queste è molto importante in quanto permette di gestire in maniera diretta l'aspetto delle GUI (sotto X11 si chiamano "Widgets") ed è presente solo nella versione registrata. Il tutto occupa circa 23 Mbyte! È dunque chiaro che configurazioni un po' "magrine" non siano proprio l'ideale per AmiWin. Dunque la configurazione ideale è: un Amiga con kickstart e Workbench 2.04 almeno, 4 Mbyte di FAST minimo anche se sono consigliati 8 Mbyte, disco fisso capiente con almeno 30 Mbyte liberi, scheda grafica consigliata, un protocollo TCP/IP installato (nel caso si voglia usare X11 in rete o su Internet), una CPU 68030 minimo (anche EC, dato che la MMU non è necessaria) e se possibile un mouse a tre tasti. Per cui i possessori di A2000 oppure A1200 lisci o poco espansi sono tagliati fuori. Cosa aspettate ad espandervi un po'? Una nota finale: l'autore (Holger Kruse) è lo stesso che ci ha regalato il grandioso e solidissimo ReOrg v3.1; una garanzia di affidabilità niente male!

Documentazione, configurazione e uso

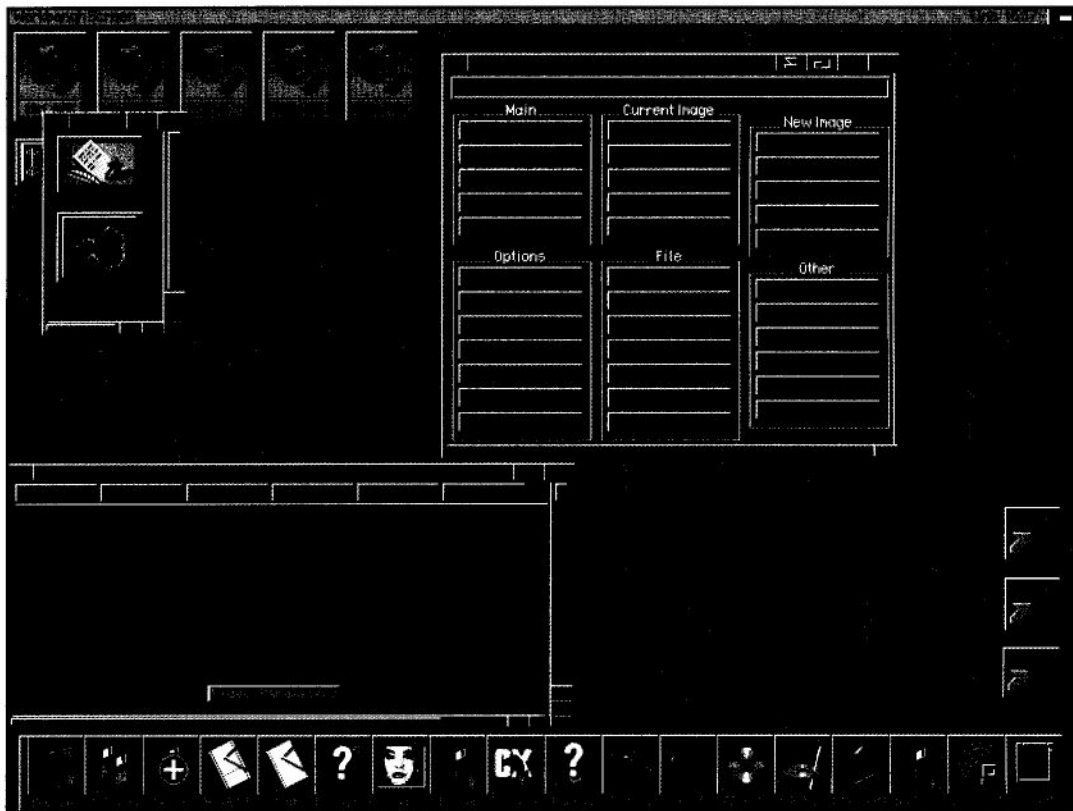
Come dicevamo all'inizio la documentazione del programma non è cartacea ed è consultabile/stampabi-

le in tre formati: amigaguide, postscript e DVI. Tutti e tre i file si trovano nella directory x11:help pronti per una veloce lettura. La versione AmigaGuide è ben scritta anche se si riferisce sia alla versione DEMO sia quella registrata. Sarebbe stato meglio fossero due manuali ben distinti in quanto la versione originale possiede diverse caratteristiche decisamente importanti che meriterebbero un maggior approfondimento. Non abbiamo potuto vedere stampate le altre versioni, ma grazie ad un interprete postscript abbiamo "controllato" la qualità dell'impaginato e dei caratteri usati. Nel complesso la manualistica è comunque ben scritta e strutturata. La configurazione del programma non è il massimo dell'intuitivo in quanto fa uso di diverse variabili d'ambiente che vengono "piazzate" nella già caotica ENV: di sistema. Subito dopo l'installazione troviamo già quasi tutti i file di configurazioni settati a valori definiti "ragionevoli". In più diversi client X11 hanno i loro file di configurazione identici a quelli creati dalle originarie versioni unix. Questi files vengono solitamente posti al di sotto della directory X11:lib/x11/. Molti clients presenti in AmiWin posseggono già un file di configurazione esemplificativo. Tramite le variabili di ambiente è possibile, per esempio, specificare quale stile devono usare gli Athen Widgets (i gadget delle GUI); 3D oppure standard. Si sente un po' la mancanza di un programma di configurazione che permetta di gestire AmiWin in maniera un po' più intuitiva. Una nota da segnalare all'autore. Da segnalare anche che durante la fase di installazione l'utente deve specificare quale Window Manager usare. Le scelte possibile sono due: FVWM o TWM (anche se, volendo, possiamo compilarci anche OpenLook della SUN, basta procurarsi i sorgenti...). Il primo fornisce un look di tipo MOTIF-like, schermi virtuali e diversi tool di gestione e utilità. TWM è invece decisamente spartano, anche se riteniamo sia un ottima scelta per chi è costretto ad usare ECS o AGA su macchine non proprio velocissime (non tutti gli amighisti si sono pompati con superschede accelleratrici o device grafiche a 128 bit). Con la nostra configurazione (68040-30 Mhz, Picasso + CyberGraphics) ci siamo buttati subito su FVWM senza alcuna esitazione. Il programma principale (AmiWin, appunto) possiede un'interfaccia di tipo MUI. Al lancio AmiWin richiede di specificare quale schermo usare (risoluzione, numero di colori), dopodiché ecco comparire il famoso cursore a X del mouse. Le risoluzioni consigliate sono tutte quelle dagli 800x600 in su, in quanto sotto questo limite l'ambiente di lavoro diventa insopportabilmente stretto, scomodo e mal controllabile. Noi abbiamo provato una risoluzione "di compromesso" (un classico 1024x768 a 8 bit). In questa modalità grafica AmiWin + FVWM viaggiano bene, nonostante la Picasso non sia una scheda velocissima. Tramite il file "system.fvwmrc" è possibile customizzare l'aspetto delle finestre e dei gadget (colori, dimensioni degli elementi, modalità di spostamento ecc...). Il file è commentato in ogni sua parte ed è di facile comprensione. Abbiamo provato Ami-Win con modalità grafiche superiori; ad esempio un 800x600 a 16 bit. Il programma e i suoi client hanno funzionato con la stessa velocità degli 8 bitplane (grazie anche alle ottime librerie CyberGraphics). Una delle peculiarità di AmiWin è il modo in cui si possono gestire i client esterni. Per poter lanciare un'applicazione X11 abbiamo bisogno di una shell aperta sul workbench; dalla CLI si possono richiamare tutti i client X11 preceduti dal comando RUN. È bene tenere uno stack elevato (intorno ai 20000 byte) pena guru ed instabilità varie. Per chi ha voglia di smanettare un po' con il "system.fvw-mrc" è possibile creare menu personalizzati da cui lanciare le nostre applicazioni (per i particolari vedere la documentazione di FVWM). Noi abbiamo provato tutti i client presenti nella versione originale (un po' scarsi in quanto ad utilità pratica) aggiungendo alla nostra X11:bin il browser Chimera. Quest'ultimo è un navigatore tipo Netscape/Mosaic un po' spartano, ma non malaccio. Supporta quasi tutti i TAG delle nuove versioni di HTML (anche le form) tranne quelli di ALIGN (ti pareva!). Anche questo programma possiede un file di configurazione posto nella directory X11:lib/x11/. Non vediamo l'ora di provare un collegamento TCP/IP (tramite un rlogin) per poter provare ad esportare il display di qualche SUN o Apollo sul nostro "piccoletto". Vi faremo sapere i risultati di questo esperimento "coraggioso"... Gli schermi virtuali offerti dal FVWM si sono rivelati comodissimi, soprattutto in presenza di risoluzioni un po' scarse (800x600 è proprio il minimo!).

La critica finale

Insomma, nel complesso AmiWin è un ottimo prodotto. Durante l'uso non abbiamo incontrato alcun problema di compatibilità. Il programma è scritto bene e non fa grosse sporcizie. Queste sono note importanti che rendono un prodotto molto più appetibile. Non siamo riusciti a verificare come si comportano i client compilati dall'utente tramite i tool di sviluppo. Siamo comunque convinti che queste operazioni dipendono direttamente dalle competenze di chi le compie e non dalla affidabilità o meno di AmiWin. Stiamo comunque progettando di fare diversi porting interessanti: prima di tutto XTERM in modo da togliere i noiosi SWAP di schermo per la gestione dei client, poi OpenLook tanto per provare un altro Window Manager (anche se riteniamo non sia questo granché...) e magari qualche CAD dedicato a POV-RAY (ne esistono di carini... basta cercare!). Vi terremo informati sui futuri sviluppi (e magari vi "regaleremo" gli eseguibili inserendoli nel nostro CD), rimanete in sintonia. Gli aspetti negativi del programma sono pochi, ma vale comunque la pena indicarli in quanto possono dare fastidio. La modalità di configurazione del sistema è un po' macchinosa e poco intuitiva. Proponiamo all'autore, o a qualche programmatore volenteroso, di preparare un piccolo programma di Preferences che permetta di gestire meglio quella miriade di variabili di configurazione. I client, nella versione registrata, non sono tantissimi e quelli presenti sono poco utili (non ci interessa avere un bel mappamondo come background, preferiamo un editor grafico o qualcosa di simile). Tra l'altro sono pochi di più di quelli distribuiti con la versione demo! Purtroppo sono molti gli utenti che non hanno questa gran voglia di compilare sorgenti X11 dalla mattina alla sera... Non è un mestiere facile.

La rubrica di Aminet

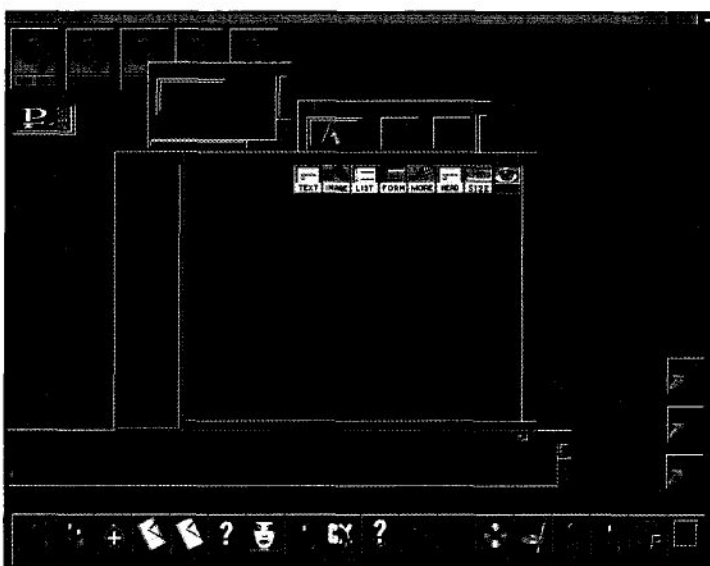
Parte una rubrica fissa dedicata alle novità sfornate dal grande "calderone" Aminet. Ogni mese faremo una veloce (ma non troppo) carrellata su ciò che abbiamo trovato nel nostro paziente girovagare.

Host contacted...

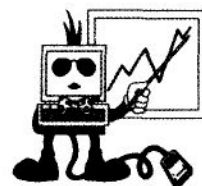
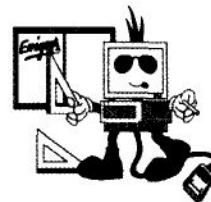
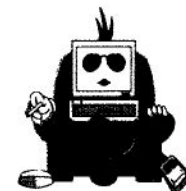
di **Maurizio Bonomi**

Eccoci qua, instancabili navigatori di reti sperdute, esploratori digitali senza macchia né paura. In questo spazio, ogni mese, faremo il punto della situazione software. Cosa c'è di nuovo su Aminet, quali programmi vale la pena di scaricare, quali è meglio evitare, dove si può trovare l'upgrade per il tale programma, quali sono i mirror più veloci... tutte domande che troveranno mensilmente la loro risposta. Aminet è una rete un po' particolare; la velocità di aggiornamento e la diffusione sono tali da permetterci di definirla come il più grande archivio software di Internet. Senza ombra di dubbio. Amiga è un computer che sta ancora soffrendo (nonostante l'arrivo di una nuova mamma) ma, grazie a questa potenza software, riesce a dire ancora la sua. L'hardware, la potenza di calcolo e la grafica sono elementi importanti ma senza software sono solo quintali di silicio sprecati. Amiga è in vita soprattutto grazie al software; abbondante, facile da trovare e di ottima qualità. In attesa di potenze superiori e di cambi RISChiosi questa presenza risulta molto importante. Tuffiamoci, dunque, in questo mare di software e vediamo che cosa ci troviamo di interessante. Seguiteci...

Nel vivo di Aminet

Cominciamo subito con una novità non recentissima ma di notevole importanza; **Term** versione 4.6 (riferimento aminet: comm/term/Term46-XXX.lha). Questo programma oltre ad essere praticamente freeware (è in realtà un GIFTWARE, cioè se vi va potete mandare un regalo all'autore) è IL programma di comunicazione universale. Il suo autore, Olaf "Olsen" Barthel, è stato da poco assunto dall'Amiga Technologies per essere incluso nel team che si occuperà dei nuovi OS (quello per i Power Amiga prima di tutto). Term è potente, affidabile, tradotto in quasi tutte le lingue europee (anche in italiano, chiaramente) e facile da usare. Inoltre è configurabile fino "all'osso", è compatibile con tutte le schede grafiche e non si "impianta" mai. Questa versione (presente su Aminet nella directory comm/term) viene distribuita in cinque archivi contenenti la versione liscia (per macchine 68000-020), una versione 030, librerie, manuali in vari formati e altri file di supporto. Per chi possiede già una versione installata è possibile scaricare solo l'archivio dell'eseguibile in modo da aggiornare solo il necessario. Vista la velocità con cui TERM viene aggiornato non è da escludere che nel frattempo (dopo la chiusura redazionale) non sia "spuntata" una nuova versione. Per quanto riguarda le novità più fresche (targate 9 Aprile, un giorno prima di chiudere questo numero di EAR) troviamo un importante aggiornamento per tutti gli "internettisti": la patch da 4.1/4.2 a 4.3 di **AmiTCP**(riferimento aminet: biz/patch/Patch2AmiTCP43.lha). Questo archivio permette ai possessori della versione originale di AmiTCP di passare dalla 4.1 oppure 4.2 alla recente 4.3 che corregge diversi bug ed estende alcune caratteristiche. Scorrendo il file di RECENT troviamo un piccolo archivio di supporto per il nuovo browser: **AWEB**. Per chi non lo sapesse AWEB è uscito (versione 1.0) e promette faville. Ottimo supporto dell'HTML (form incluse, tranne alcune TAG di impaginazione). Non richiede che AmiTCP sia attivo (funziona anche in locale), è molto più solido sia di AMosaic sia di IBrowse, non richiede la MUI ma possiede un'interfaccia carina (un po' freddina). Noi lo abbiamo provato (temporaneamente in locale dato che non abbiamo ancora messo a punto il collegamento a Internet) e abbiamo deciso di farvi una recensione completa sul prossimo numero. L'archivio supporto sopraccitato è **AWeb-Hotlist** (rif. aminet: comm/tcp/AWebHotlist.lha) e permette di creare una hotlist per Aweb dal look accattivante. Nella stessa directory troviamo **Gui-FTP versione 3.0** (rif. aminet: comm/tcp/Gui-FTP.lha) un ottimo client FTP con una splendida interfaccia grafica. Questo programma permette di aprire connessioni FTP in maniera intuitiva (sembra molto un file manager) in modo da facilitare le operazioni di selezione/download. Anche questo programma vedremo di analizzarlo in maniera più approfondita. Passando nelle directory successive troviamo la nuova versione della **Ixemul.library** (la 43.0; riferimento aminet: dev/gcc/ixemul-xxx.lha). Questa libreria è estremamente importante in quanto fornisce una valida quanto affidabile emulazione delle chiamate Unix. Questo significa che tramite questa libreria e il compilatore GCC (anch'esso reperibile su Aminet nella stessa directory) possiamo compilare sorgenti per macchine Unix (a patto che non richiedano X-Windows - anche se, avendo AmiWin...) senza fare alcun cambiamento. Questa libreria è necessaria anche per far girare alcuni programmi già compilati (per esempio LS, un degno sostituto del patetico DIR). Esiste in ben otto versioni (divisa per tipo di processore, con o senza

Il nuovo browser non-MUI: AWeb

Costruiamo pagine HTML senza fatica: Magic Web Maker

Il logo di questa nuova rubrica... visto da XView!

FPU), accompagnate da due enormi archivi per gli sviluppatori (il tool-kit e i sorgenti superano i 2 Mb di lha), alcuni tool e un archivio per la documentazione. Proprio un bel pacchetto! Nelle successive directory troviamo un ritorno ben gradito: **Fractint versione 3.02** (rif. aminet: gfx/fract/frnt302_0xxx.lha). Chiunque di voi abbia passione o semplice curiosità nei riguardi dei frattali DEVE prendere questo programma. Non è un semplice generatore di frattali alla Mandelmania (tanto per intenderci); Fractint è un vero e proprio esploratore del mondo matematico dei frattali. Al suo interno ne possiede un numero spropositato, e per chi non si accontenta, permette di caricare formule esterne (se siete capaci di creare algoritmi nuovi, fatevi sotto). Tutta questa potenza deriva dal fatto che Fractint è disponibile per diverse piattaforme (diciamo quasi tutte, forse non c'è per i VAX!!!). È stato scritto da un gruppone (sono in parecchi) di ricercatori/informatici ed è stato convertito per Amiga da Terje Pedersen. Questo brillante programmatore, oltre ad averci regalato il porting di un altro mito Unix (XView, anch'esso presente in Aminet sotto gfx/edit/) è riuscito a creare un programma potente, velocissimo (se avete un bel processore provate il PLASMA e poi diteci) e facile da usare. L'interfaccia è perfetta (usa infatti MUI versione 3.x) e ricca di controlli. Se poi possedete una scheda grafica (tipo Picasso o meglio CyberVision) potrete godervi schermi a 256 o più colori con frattali velocissimi dalle forme/colori più disparati. Un vero MUST per tutti gli amanti della grafica. Più avanti nella lista troviamo **CyberWindow versione 3.0** (rif. aminet: gfx/board/CyberWindow3_0.lha); un viewer di datatype grafici per i possessori di schede grafiche gestite tramite le librerie CyberGraphics. La peculiarità di questo viewer sta nella possibilità di mostrare file a 24 bit in una finestra (senza nessuna riduzione di colori). Infatti, come molti sapranno, le librerie CyberGraphics permettono l'apertura di schermi Intuition anche a 15/16 o 24 bit. Se avete questo sistema provate a dare un'occhiata a questo piccolo, ma veloce, viewer. Nelle directory dedicate agli ipertesti troviamo due interessanti utility: **Appetizer e Magic Web Maker versione 1.01** (rif. aminet: text/hyper/Appetizer.lha e text/hyper /mwm-101.lha). Entrambi i programmi vorrebbero facilitare la creazione di pagine WEB tramite metodi interattivi (cioè saltando la noiosa creazione di listati in HTML). Il primo (Appetizer) non lo abbiamo potuto visionare in quanto richiede la presenza o di AmigaVision o di un viewer di script. AV (nella documentazione si trovano siti e spiegazioni su come procurarsi questo programma). Magic Web Maker è un piccolo programmino che permette di creare pagine WEB in maniera più semplice senza l'uso di alcun text-editor esterno. Il programma è shareware (la versione non registrata non permette di salvare i lavori), sembra ben scritto ed è abbastanza comodo. La documentazione è in italiano in quanto l'autore è nostro compatriota! Se siete dei professionisti del Web dategli un'occhiata.

Concludiamo

Eccoci alla fine di questo primo appuntamento con le novità di Aminet. I prossimi appuntamenti saranno un po' più approfonditi di questo. Cercheremo di fare delle piccole recensioni dei programmi che riteniamo possano interessare la comunità Amiga, analizzandone pregi e difetti. Nel caso di pacchetti molto interessanti (questo mese, per esempio, abbiamo AmiWIN) faremo una recensione separata in modo da analizzare tutti gli aspetti; installazione, manualistica, uso e affidabilità. Se siete, dunque, dei navigatori o se volete rimanere informati su cosa succede nei dintorni di Aminet, ricordatevi questa rubrica dal nome un po' particolare: HOST CONTACTED. Saluti e arrivederci alla prossima puntata.

La Escom in passivo si libera dell'Amiga Technologies

di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)

La Viscorp ha acquistato la Amiga Technologies. Con questo colpo a sorpresa si è aperta un'ennesima nuova stagione, è presto per esprimere un commento. La Viscorp ha sempre dichiarato di voler sfruttare la tecnologia Amiga ma non sembrava interessata a tenere in piedi la piattaforma. Oggi l'azienda americana smentisce ma la situazione precipita ancora, ma andiamo con ordine.
Grossi movimenti in casa Escom c'erano già.

Heppenheim, 27 Marzo 1996
Il consiglio di amministrazione della Escom AG ha eletto Helmut Jost alla carica di Amministratore Delegato. La decorrenza di tale investitura è prevista per il 1 Aprile 1996 (c'era già l'ambiente dei grandi scherzi...). Manfred Schmitt ha chiesto di lasciare la carica di amministratore delegato per concedere i suoi servizi come consulente.

Helmut Jost ha lavorato nel mercato dei personal computer per molti anni. Dopo aver ricoperto cariche prestigiose alla Commodore, (di cui è stato vice presidente), Helmut Jost è entrato nel consiglio di amministrazione della Escom sin dal 1993 come responsabile del marketing e delle vendite.
Questo il breve comunicato che in realtà nasconde ben altri problemi. Le vendite del primo trimestre 1996 sono state catastrofiche per la Escom in Germania e molto probabilmente la testa di Schmitt è caduta.
Poche settimane prima di questo annuncio la Escom era stata segnalata come il terzo produttore europeo di personal computer, ma non è bastato visto che la società tedesca ha chiuso il 1995 con un passivo stimato di 125 milioni di marchi (circa 132 miliardi di lire). Ma le sorprese nei comunicati stampa della Amiga Technologies non finiscono qui.

Bensheim, 11 Aprile 1996
La Escom AG, noto produttore e rivenditore di Personal Computer e la azienda americana Visual Information Services sviluppatrice di sistemi per la televisione interattiva hanno dichiarato di aver firmato un accordo di massima per la cessione da parte della Escom della Amiga Technologies e delle proprietà tecnologiche della ex-Commodore ad eccezione del marchio.
Il valore della transazione è fissato intorno a 40 milioni di dollari. I termini dell'acquisizione non sono stati ancora chiariti e l'accordo dovrà essere rettificato dai due Consigli di Amministrazione prima di essere accettato.

"Questo acquisizione fa parte della strategia di Viscorp per la scalata alla leadership del settore sempre molto attivo e in costante crescita della televisione interattiva" ha detto William Buck che è il capo esecutivo della società americana. "Il risultato di questo nostro sforzo economico porterà una delle migliori tecnologie moderne (quella Amiga ndr) dentro i nostri set top-box. ED il nostro prodotto aveva già al suo interno questa tecnologia ma noi vogliamo anche usare i già affermati canali distributivi della Amiga Technologies.

Petro Tyschtschenko ha dichiarato: "Ci stiamo muovendo in anticipo sulla rattifica dell'accordo per prendere tutti i possibili vantaggi sulla ricerca e sullo sviluppo che una azienda "amighevole" come Visicorp può permetterci".

La realtà probabilmente è un'altra. Con oltre 130 miliardi di passivo la società di Heppenheim ha cercato di piazzare l'Amiga Technologies alla Viscorp. Se pensiamo che neanche un anno fa aveva acquistato i diritti tecnologici della ex-Commodore per circa 15 miliardi l'investimento è stato buono ma nulla più. Una speculazione? Oggi i tedeschi in crisi vendono tutto per 61 miliardi per andare a coprire il loro buco e rimettersi in carreggiata.
Alla Viscorp hanno così commentato: "Non verrà cambiato nulla. La strategia dell'Amiga Technologies non verrà alterata. Continuerà la produzione. Continuerà lo sviluppo".

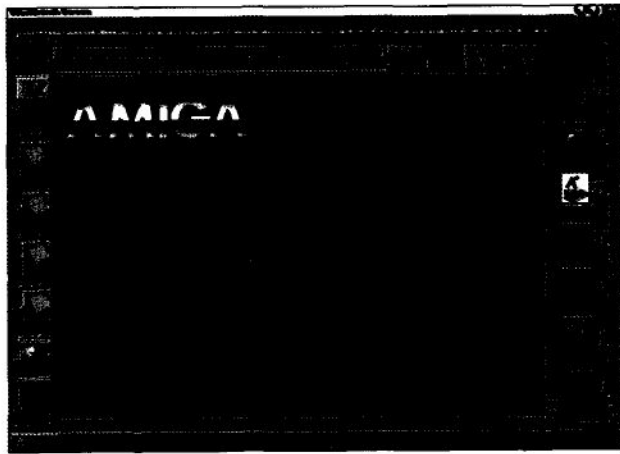
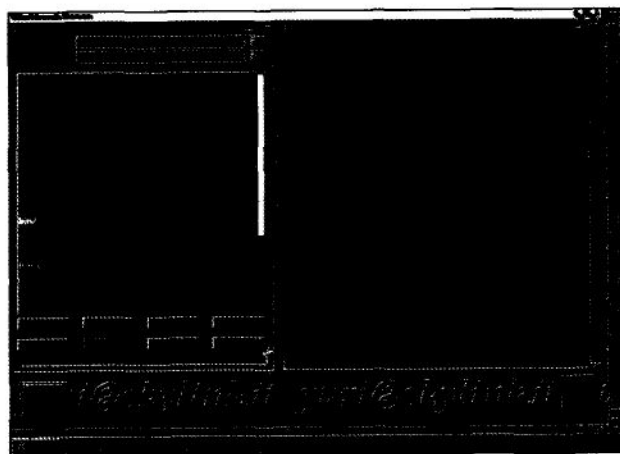
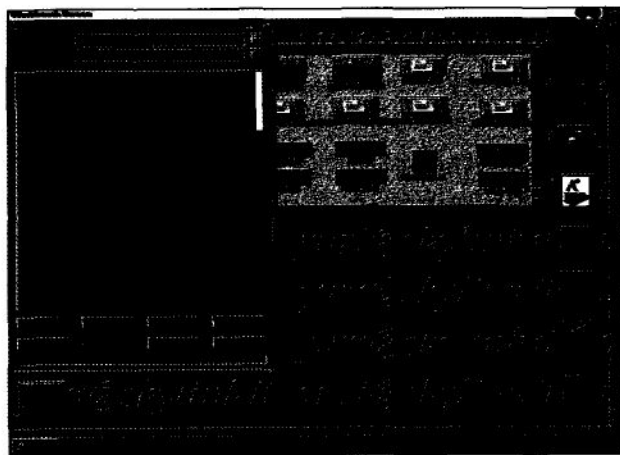
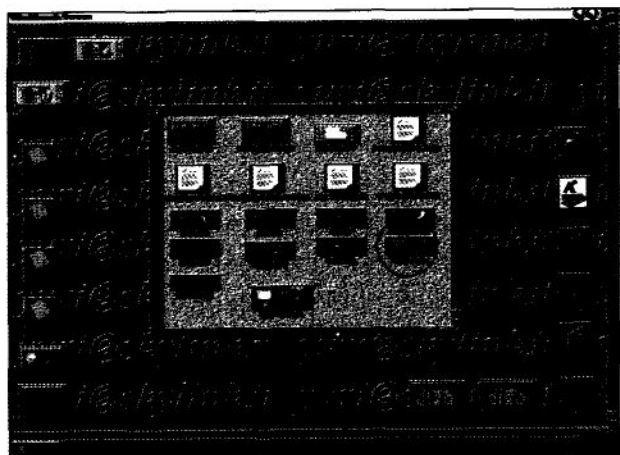
Petro Tyschtschenko
parla al "World of Amiga" di Londra

13 Aprile 1996

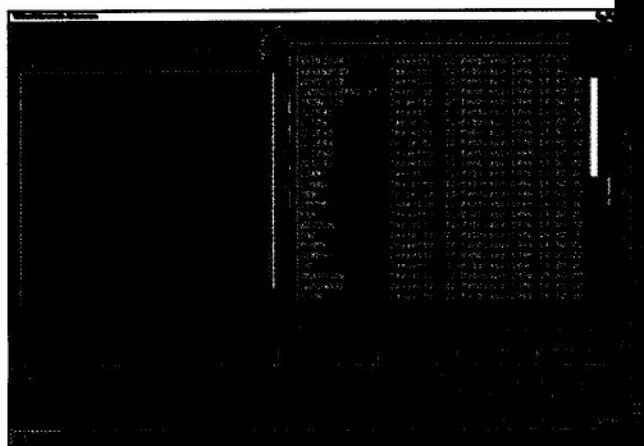
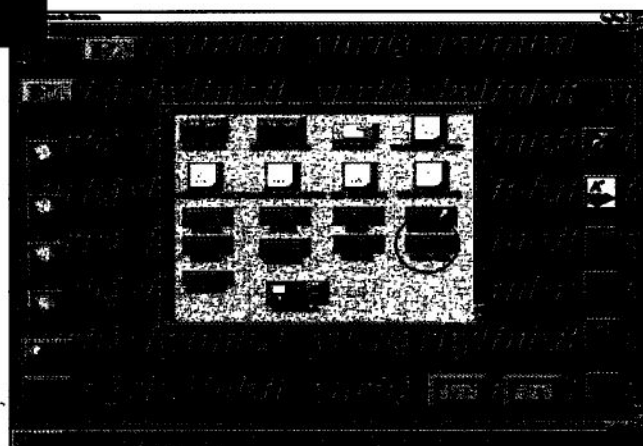
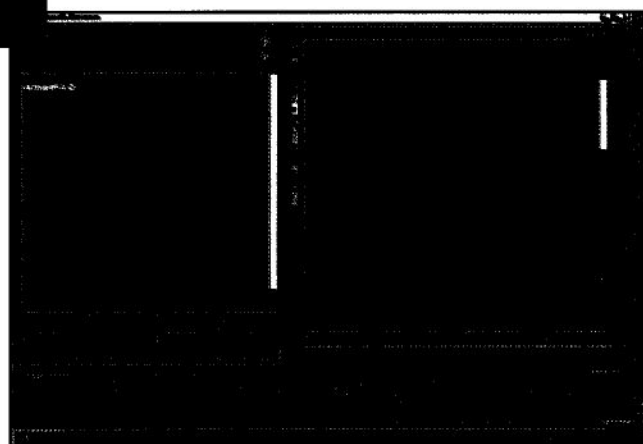
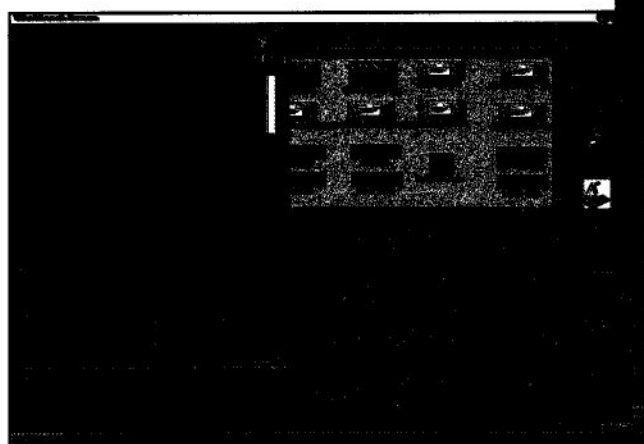
Signore e signori,
Prima di tutto voglio ringraziare i presenti. Vi ringrazio per essere qui al primo World of Amiga.

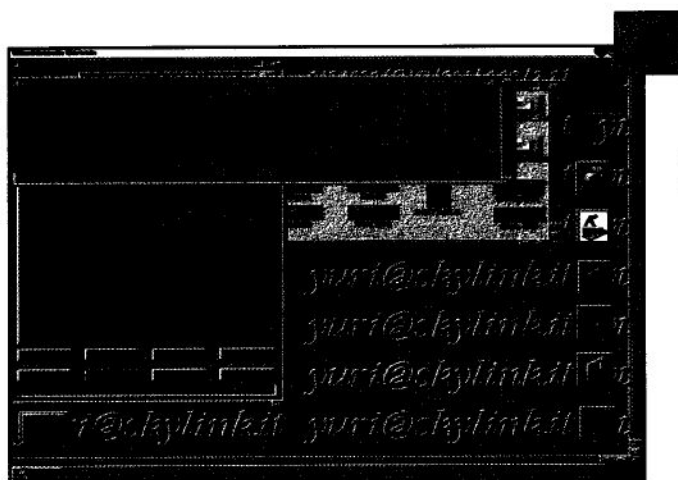
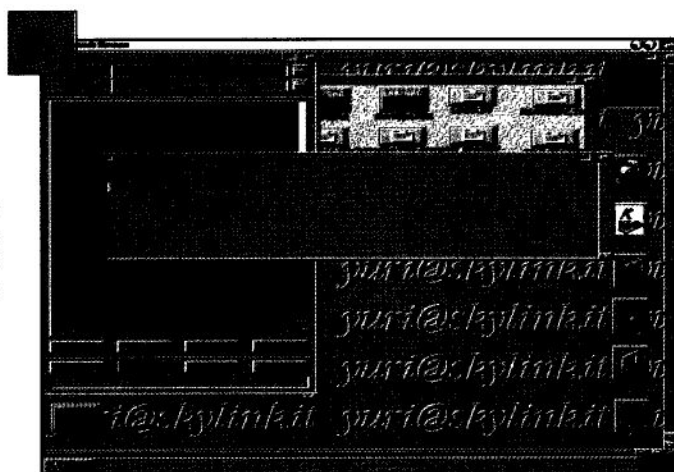
Molti di voi sanno già quello che sta accadendo tra la nostra casa madre Escom e la Viscorp. Quest azienda americana ha firmato una lettera di intenti per l'acquisizione della Amiga Technologies.
Qualche domanda sorge spontanea. Cosa sta succedendo? Che cosa è la Viscorp? Cosa sarà di Amiga?
Nel 1995, quando la Escom ha acquistato i diritti e la tecnologia della Commodore la società di Heppenheim era in grande crescita. Dal punto di vista finanziario non c'erano problemi e questo ha permesso il salvataggio in extremis dell'Amiga e della sua straordinaria tecnologia.
Lo sforzo della Escom e della Amiga Technologies è stato grande. È stato possibile per una azienda nata nel maggio del 1995 arrivare sul mercato nel tempo record di poche settimane. Abbiamo venduto 40000 Amiga 1200 e 13 Amiga 4000T in tutto il mondo fino ad oggi, con un risultato che ci soddisfa.
Oggi la Escom non è più in una situazione agevole. La azienda ha segnato il passo con perdite non indifferenti. Come potete immaginare tutto quello che succede alla casa madre si ripercuote inevitabilmente sulla nostra azienda.
In questo momento non ci sono i capitali da investire nella ricerca, nella produzione e nella pubblicità.
Per continuare in modo sicuro la produzione e la vita della Amiga Technologies una soluzione è stata trovata.
Ho cercato e controllato ogni possibilità e penso che Viscorp rappresenti la miglior soluzione a tutti questi problemi.
Avevamo già lavorato a dicembre dello scorso anno sulla base di un accordo tra la nostra società e la Visicorp per la realizzazione di un set-top box.
Grazie al fatto che molti ex-ingegneri Commodore lavorino alla Viscorp potremo sfruttare sinergie importanti.
Il mercato set-top box è in grande crescita e questo sarà un fantastico stimolo per le nostre attività.
Cercheremo di effettuare la transazione senza il minimo problema e preservando tutta la struttura.
Possiamo nuovamente affermare che la tecnologia Amiga ritorna nelle mani di una compagnia americana...

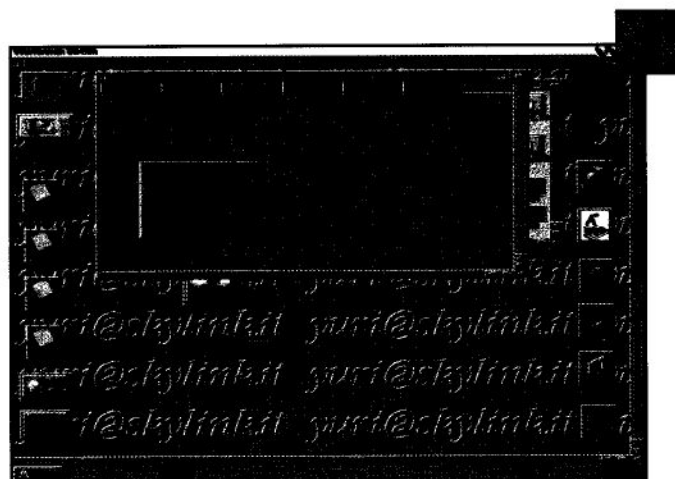
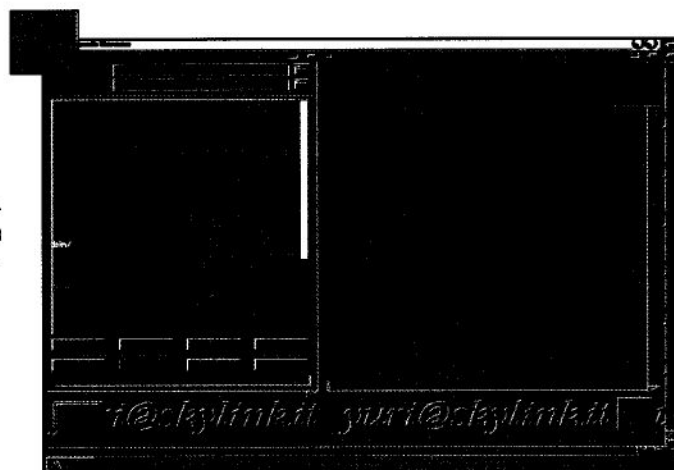
Grazie a tutti voi.

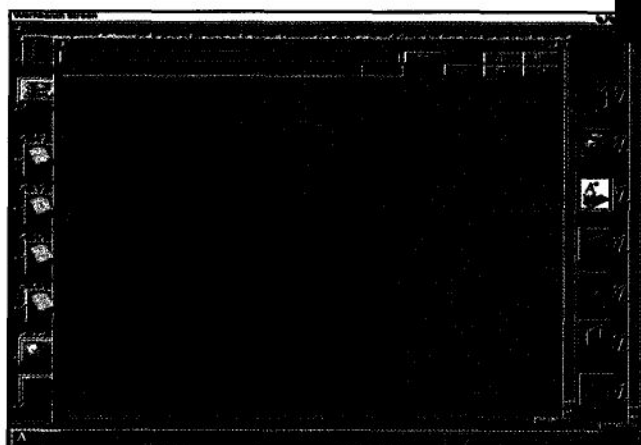
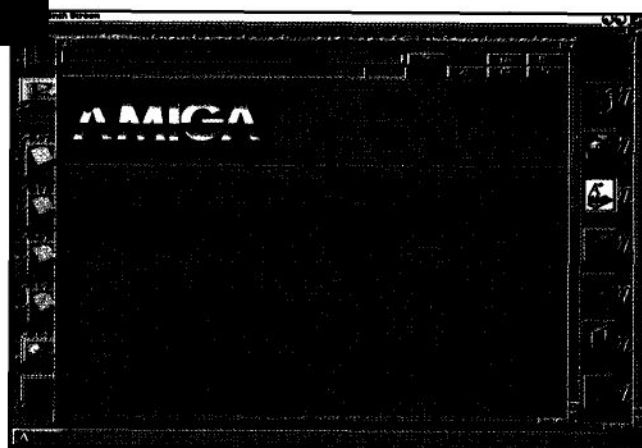
Usare il CD-ROM di Enigma Amiga Run

di **Michele Iurillo** (*yuri@skylink.it*)

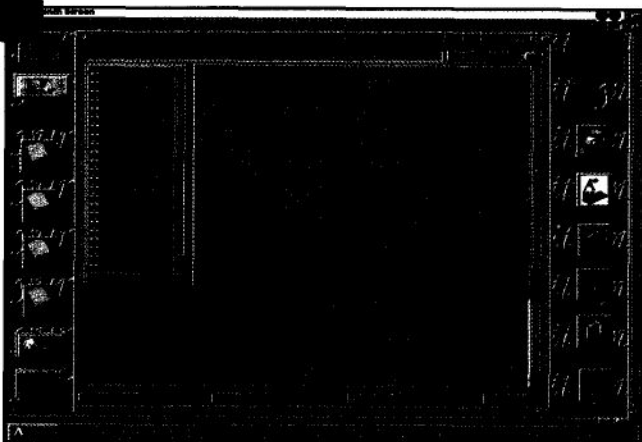
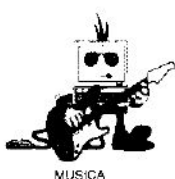
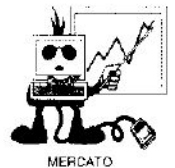
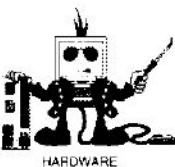
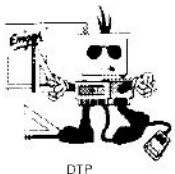
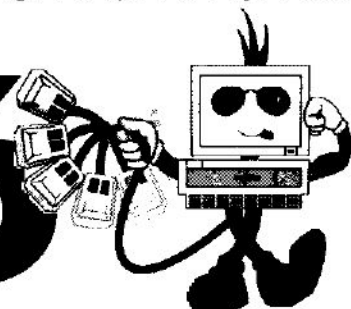
Senza dubbio siamo consci di quanto sia importante per i lettori il CD-ROM allegato mensilmente alla rivista. Dopo il grande colpo di Aminet 7 nel numero di ottobre dello scorso anno abbiamo lavorato nella creazione di un nostro prodotto. Lo sforzo editoriale era notevole ma ci siamo riusciti. Nei mesi seguenti il nostro CD-ROM ha riscosso successo e ha raccolto qualche giusta critica. Oggi, grazie ai lettori la consultazione avviene in modo più semplice. I nostri navigatori sono sempre in fase di testing e danno qualche problema? Perché non usare metodi alternativi? Da qualche mese è presente il cassetto LHA-GUI con l'ottimo programma di Brian King per la consultazione dei file compressi. Vediamo come utilizzare il programma con un esempio pratico. Ricordiamo che è presente la documentazione in formato AmigaGuide dello stesso autore sul nostro CD-ROM.

Ecco il prorgramma di Brian King denominato LHA-GUI. Il programma ci permette di navigare attraverso i file compressi.

Dopo averlo lanciato ci portiamo all'interno della directory EARSAN del nostro CD-ROM (solitamente nell'unià CD0:). Qui è possibile scorgere le varie directory che contengono i file compressi.
Noi, per provare, sceglieremo la directory "FAQ" che contiene le Frequently Asked Question.

Dopo aver individuato il file da visionare, questo apparirà in forma non compressa nella finestra del programma. Nel nostro caso il file **AMIGAFAQ.LHA** contiene la FAQ di Amiga. Ricordiamo che questa Faq è presente anche in formato HTML sul nostro CD-ROM. Il file è stato compattato da un cassetto. Cliccando sul nome in bianco (che rappresenta la directory) potremo vedere il suo contenuto come se il file fosse già scompattato.

Con il mouse selezioniamo i file che vogliamo scompattare. Il percorso di default per la scompattazione è la RAM. Se non vi aggrada potete operare il cambio di device o di disco molto semplicemente premendo il gadget vicino al nome "Directory" (bordato di rosso nell'immagine) che aprirà un requester da cui sarà possibile scegliere una nuova unità.

Non è il caso di esagerare nella multi-selezione. Il programma potrebbe generare una stringa troppo lunga per LHA. Se dovete scompattare una intera directory agite su essa non sui file al suo interno.

Se tutto procede per il verso giusto dovreste trovare qualcosa di molto simile a quello rappresentato in figura.
L'uso di LHA-GUI è davvero semplicissimo.

Come già accennato il programma permette di scompattare intere directory. Ecco il programma alle prese con una directory del file AMIGAFAQ. LHA.

Per maggiori informazioni potete sempre visionare il file Amiguide dedicato al prodotto LHA-GUI presente nel CD-ROM.

A livello sperimentale questo mese troverete tutte le informazioni anche in formato HTML. Fateci sapere se la cosa vi piace!

Tra la documentazione HTML abbiamo inserito l'Amigafaq in inglese pronta per le vostre consultazioni.

John Corigliano ci ha scritto un nuovo navigatore. Il prodotto è una ennesima beta ma entro pochi mesi dovrebbe poter funzionare al meglio. Il programma ha bisogno della Mui 3.x. Anche Giuseppe Ligorio è al lavoro per migliorare il "Power Navigator". Il nostro sogno è realizzare il miglior CD-ROM per Amiga in circolazione. Speriamo che non rimanga solo un sogno!

Grazie a Claudio Buraglio è possibile cercare o consultare tutto il materiale presente nei vecchi CD-ROM. Digitando una chiave di ricerca, il programma di Claudio cerca nell'archivio contenente tutti i contenuti del CD-ROM di EAR (escluso questo e il primo Aminet 7) tutte le ricorrenze. In seconda battuta potremo inserire il volume richiesto nel nostro drive ed effettuare la scompattazione in ram. Grazie Claudio!

Campagna Abbonamenti

assicuratevi un anno di **Enigma Amiga Run...**

Inviate il tagliando a: **G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - Tel. (02)38.01.00.30

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **Floppy Disk** al prezzo speciale di lire **95.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome: ______________________

Indirizzo: ______________________

C.A.P.:________ Località: ______________ Prov.: _____

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento da diritto a **11** numeri **con uno sconto** di lire **25.000**. Gli abbonati sono pregati di **lasciare anche** il loro numero telefonico. Le **società** interessate **all'abbonamento** devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **CD-ROM** al prezzo speciale di lire **120.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome: ______________________

Indirizzo: ______________________

C.A.P.:________ Località: ______________ Prov.: _____

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento **da** diritto a **11** numeri **con uno sconto di** lire **45.000**. Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. **Le società interessate** all'**abbonamento** devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**